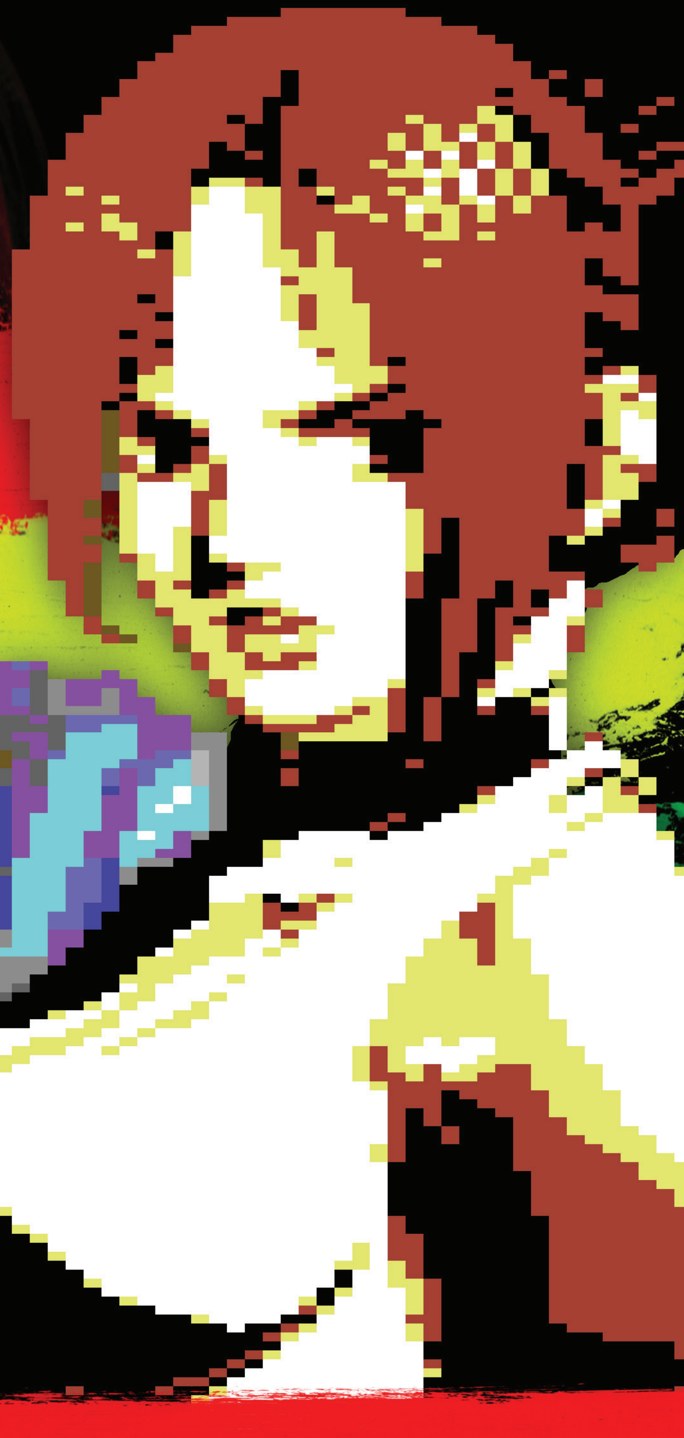
Komoda & Amiga plus - magazyn użytkowników komputerów Commodore

K&A plus

#1

edycja polska





C64 PERSIAN
WYWIAD Z PEYMANEM
COMMODORE W PERSJI

ZMIANA C64 W PC W 60 MINUT

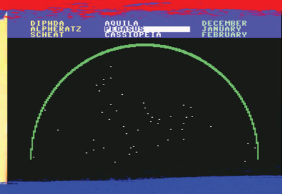
REZUREKCJA MORTAL KOMBAT

OPISY GIER: C64 - C16 - AMIGA











VICE SQUAD

C64PERSIAN

GWIAZDY I PLANETY

HISTORY LINE 1914-1918

Koniec jest początkiem

Wstępniak

No i stało się! Komoda i C&A Fan-Games razem! Obie redakcje działają teraz pod nazwą K&A Plus. Stwierdziliśmy, że nasze dotychczasowe pisma ukazywały się zbyt rzadko, więc postanowiliśmy połączyć siły, aby zwiększyć częstotliwość wydawania. Zadbaliśmy również o to, żeby nasz nowy magazyn trafił do jak największej liczby odbiorców, dlatego będzie publikowany w dwóch wersjach: polska - dla rodzimych czytelników, angielska - dla ludzi z całego świata. Zapewne zauważycie, że zawartość znajdująca się w K&A Plus nieznacznie tylko odbiega od tego, co znajdowało się w poprzednich pismach. Postanowiliśmy nawet zachować poszczególne rubryki, przede wszystkim te, które były najbardziej lubiane przez czytelników.

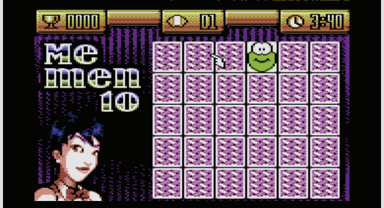
Naszym celem jest ciągłe wspieranie sceny Commodore i Amiga, aby Ci, co ją znają nigdy o niej nie zapomnieli, a Tych, którzy nie znają zachęcić do czytania i poznania tego, co było oraz co jest z nią związane. Zapraszamy również naszych czytelników na oficjalne forum K&A Plus www.ka-plus.pl, które ułatwi Wam kontakt z redakcją oraz pomoże udoskonalić pismo według waszych potrzeb.

Kończąc ten krótki wstęp zapraszam Was do zapoznania się z pierwszym numerem i mam nadzieję, że odnajdziecie w nim ducha C&A Fan-Games i Komody.

Komek

SPIS TREŚCI












C64

C16

AMIGA

RÓŻNE

Komoda & Amiga Plus
Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore
Readktor naczelny: Komek
Redaktorzy: Ramos, Uka, Noctropolis, Bobikowoz, Tomxx, Minimoog, Mr. Mat

Oprawa graficzna, skład i łamanie: Neurocide
Rysunki: Johnny
Korekta: Atreus
Tłumaczenie tekstów: Slayerpl, Atreus, Bobikowoz, Tomxx
Współpraca: Hery, Hal, Mufa, MA

Fresh News

C64

GRAVITRIX - PREVIEW

2014, Robot Riot

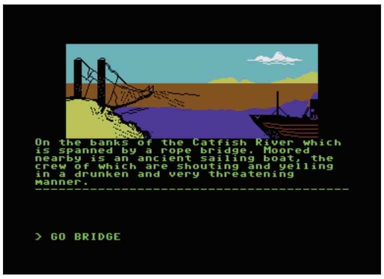


Oho, widzę, że zapowiada się niezła zabawa i zarwane noce przed monitorem! Już dawno nie widziałem tak wciągającej i dobrze zrobionej gry logicznej. No w sumie to jeszcze nie do końca „zrobionej”, ponieważ pisząc ten tekst raczę się programem w wersji preview, ale mam nadzieję, że już niebawem zostanie sfinalizowany. Poziom pierwszy jest bardzo prosty, wystarczy tylko ustawić trzy zielone kwadraty w taki sposób, aby stanęły jeden obok drugiego. W drugim podobnie, ale nieco trudniej. Dalej mamy kwadraty w różnych kolorach oraz nowe zasady utrudniające grę. Ponadto na wykonanie każdego zadania przeznaczono 3 minuty, więc należy działać szybko. Coś jeszcze? Wystarczy, wracam grać dalej. ***//Komek***

C16/116/Plus

TEMPLE OF TERROR

2014, Legion Of Doom



Dość popularnym ostatnio trendem jest przenoszenie na Plusa gier, które lata temu ukazały się oryginalnie na C64. Identycznie sprawa wygląda w przypadku Temple Of Terror, tekstowo-graficznej przygodówki, wydanej na sześćdziesiątkę-czwórkę w roku 1987. Gra była adaptacją książki (a właściwie jednoosobowej książkowej gry role-play) o tym samym tytule i opowiadała o konieczności dotarcia do pięciu smoczych artefaktów w zaginionym mieście Vatos, zanim w swe ręce dostanie je zły czarownik Malbordus. Grupa Legion Of Doom postanowiła dokonać konwersji tytułu w sposób jak najbardziej wierny, usuwając jednak jednocześnie z gry wszystkie uciążliwe błędy, jako że oryginał był dość zabugowany. Dołożono również nowy ekran tytułowy (na wzór okładki książkowej), możliwość zapisu gry także na dysku, poradnik gracza z wprowadzeniem i instrukcjami oraz znacznie zoptymalizowano procedury wyświetlania grafiki i tekstu. Gra wymaga 64KB pamięci, a z powodu znacznego poziomu trudności przeznaczona jest chyba raczej tylko dla wyjadaczy. ***//noctropolis***

C64

JAM IT

2015, Throwback Games



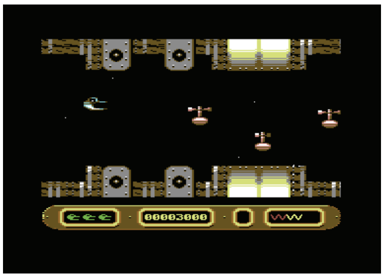
Oglądając trailery zapowiadające „Jam It” widzę godnego następcę jednej z moich ulubionych gier sportowych „One on One: Dr J vs Larry Bird”. Ponownie, na połowie boiska do koszykówki będzie można rozegrać serię emocjonujących meczy. W grze nie zabraknie efektownych wsadów, dramatycznych rzutów zza linii trzech punktów oraz atrakcyjnych cheerleaderek podczas przerwy, a w roz-

grywkach wezmą udział dwie dwuosobowe drużyny. Autorzy obiecują wsparcie dla obsługi 4 joyów oraz wymagającą sztuczną inteligencję. Grywalna wersja produkcji była już prezentowana na targach PAX, jednak autorzy wciąż pracują na grą, Z niecierpliwością czekam na nową datę oraz możliwość sprawdzenia w działaniu „Jam It”. ***//bobikowoz***

C64

VOIVOD ATTACK

2014, RGCD



Koleżanko, Kolego! Achim Volkers przygotował dla Was coś dobrego. Czwartą część ON THE FARM? Nie, tym razem nawalanka z falą wrogich statków w kosmosie, czyli klasyczne Shoot’em Up pod tytułem VOIVOD ATTACK. Gra wchodzi w skład RGCD C64 16KB Cartridge Game Development Competition 2014 i jest jedną z lepszych pozycji biorących udział w tym konkursie. W trakcie rozgrywki możemy sterować naszym myśliwcem w obie strony, podobnie jak w grach URDIUM i TANGENT. Nie zabrakło również niezbędnych bonusów, które wzmacniają broń lub naprawiają uszkodzenia powstałe w wyniku zetknięcia z wrogiem. Najważniejsze są jednak te, które zawierają bomby potrzebne do zniszczenia „serca” kosmicznej bazy. Cóż, pozostaje mi tylko zasiąść za sterami myśliwca i… do ataku! ***//Komek***

C64

HONEY BEE

2014 , The New Dimension

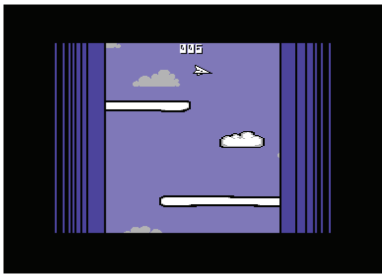


Świeża bułka z masłem i miodem, po prostu coś pysznego. Czy zastanawialiście się kiedyś ile pracy musi włożyć taka pszczoła zbierając pyłek z przeróżnych kwiatów, aby móc go potem przerobić na słodki, złocisty miód? Dzięki Richardowi Baylissowi z The New Dimension i RGCD (RGCD C64 16KB Cartridge Game Development Competition 2014) mamy okazję sprawdzić, jak to jest być pracowitą pszczółką. Wcielając się w jej rolę należy zbierać pyłek z kwiatów, a następnie zanosić go do ula. Podczas wykonywania tej czynności niestety natkniesz się na różne przeszkody czyhające na twoje życie. Kolorowa i całkiem fajna grafika oraz wesoła muzyczka w połączeniu z przyzwoitą grywalnością dają dużo frajdy. Oto kolejny przykład, który potwierdza, że małe i nieskomplikowane gry mogą Nam nieźle zawrócić w głowie. ***//Komek***

C64

PAPER PLANE

2014, Roy Fielding

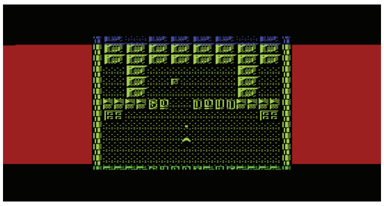


Któż z nas nie bawił się w dzieciństwie papierowymi samolocikami? Wystarczyła do tego bowiem zwykła kartka papieru i już można było umilić sobie czas w domu, na podwórku, czy co gorsza, na przykład podczas lekcji w szkole. Różnica polegała na tym, że taki wypuszczony z ręki samolocik często obierał dość niespodziewany kierunek, a tutaj, w produkcji Roya Fieldinga, będziemy nim świadomie sterować. Chodzi o to, by opadając cały czas w dół, poprzez skręty w lewo-prawo unikać napotykanych przeszkód. Działanie gry jest bardzo płynne, natomiast mały zamęt (przynajmniej na początku) może wprowadzić sterowanie. Otóż intuicyjnie próbujemy kierować samolocikiem trochę na wzór sterowania we wszelkich wyścigówkach z lotu ptaka, a wymogi są akurat nieco inne – trzeba sprawdzić samemu. Bardzo fajnie prezentuje się tutaj grafika, animacja, oraz muzyka, a sama gra jest adaptacją produkcji pochodzącej z iPhone. ***//noctropolis***

VIC-20

SUPER STARSHIP SPACE ATTACK

2014, Misfit

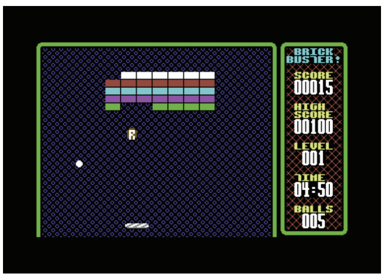


Gdy pogoda do bani, a nastrój kiepski, to warto sięgnąć po dobrą zręcznościowkę lub strzelaninę. SUPERSTRASHIP SPACE ATTACK jest połączeniem jednego i drugiego w dobrym klasycznym stylu. Sterując małym stateczkiem wewnątrz ogromnego statku kosmicznego musisz odnaleźć agregaty wytwarzające dużą moc. Urządzenia te powodują, że zwiększa się częstotliwość wystrzeliwanych pocisków z naszego statku, a zebranie odpowiedniej ilości (trzy agregaty) pozwala na przejście do następnego etapu. Jeśli lubicie tego typu gry, to powinna się wam spodobać ze względu na szybką akcję i proste, ale czytelne wykonanie. ***//Komek***

C64

BRICK BUSTER

2014, Software of Sweden

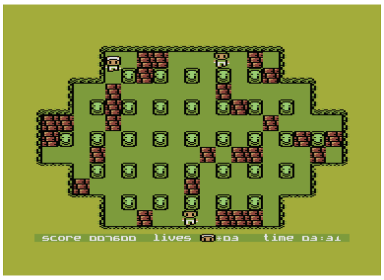


Lubicie gry z gatunku Breakout/Pong? Bo mam tutaj taką i to w dodatku całkiem niezłą. Nie da się ukryć, że BRICK BUSTER to już któryś tam z kolei klon ARKANOIDA, ale czy to źle? Na pewno nie. Tym bardziej, że jest dobrze wykonana. Grafika kolorowa, prosta i wyraźna. Muzyczka w połączeniu z efektami dźwiękowymi również niczego sobie. Brakuje mi tylko latających przeszkadzajek, jak na przykład w ARKANOID lub BATTY, gdyż w BRICK BUSTERS takowych nie ma. Jest jeszcze jedna rzecz, a mianowicie mały akcent ze SPACE INVADERS. Zagrajcie, a przekonacie się, o co chodzi. Aha, byłbym zapomniał, gra bierze udział w RGCD C64 16KB Cartridge Game Development Competition 2014. ***//Komek***

C16/116/Plus 4

XPLODE MAN

2014, Assassins (ASN)



Uwaga! Niezła gratka dla fanów BOMBERMANA. Oto pojawiła się gra, która jest odzwierciedleniem tej popularnej zręcznościówki. Tym razem użytkownicy Commodorków z serii 264 mają zaszczyt podjąć się „bombowego" tematu i zagrać w XPLODE MAN. Wszystko dzięki węgierskiej grupie Assassins (ASN), która zawsze stara się zaskoczyć nas jakimś ciekawym programem. Choć nie jest ona tak urozmaicona jak większe produkcje z tego gatunku, to i tak gra się naprawdę fajnie. ***//Komek***

C64

THE ADVENTURES OF ALAIN

2014, wile coyote (wec)



Tegoroczne Boże Narodzenie przyniosło nam również nowy ciekawy projekt SEUCK-owy: horyzontalnie scrollowaną zręcznościówkę zaprojektowaną i prawie całkowicie stworzoną przez Wec-a znanego scenowego grafika. Jakość jego pracy jest uderzająca i przyznam, że nie spotkałem jeszcze gry SEUCK-owej o tak pięknej grafice. Co również cieszy, w grze tej nie ma chaosu, tysięcy punktów do zdobycia, nie atakują nas hordy przeciwników, a my również niczym w nikogo nie rzucamy. Opowieść jest raczej zabawna, choć myślę, że sam autor nie do końca wiedział, w co pakuje naszego bohatera: otóż budzimy się rano w hotelu gdzieś na wiejskim odludziu i z przykrością konstatujemy, że nie mamy pieniędzy na opłacenie rachunku. Z niewiadomych przyczyn rozpoczynamy więc rajd główną ulicą miasteczka, przy czym sam właściciel hotelu dopinguje nas do zwiększonego wysiłku. Podobno mamy zrobić pętlę przez otaczające hotel piękne okoliczności przyrody, ale przyznacie, że dziwny trochę ten klimat ;) No ale biegniemy przed siebie, a otoczenie próbuje nam w tym przeszkodzić: cios promieniem słonecznym, psie odchody lub głośnie krowie buczenie uderzające nas w potylicę - to bezcenne

wrażenia, które czekają na Was w tym pięknie wyrysowanym świecie. ***//tomxx***

C64

SHOOTIN' PUTIN

2014, Technische Maschinenfabrik



Wydany w ostatnich dniach roku tytuł jest wciąż technicznie niedopracowany, ale zwracamy na niego uwagę z dwóch powodów: po pierwsze, wspiera pistolet świetlny, a po drugie, idealnie podsumowuje nastroje antyrosyjskie po zeszłorocznej agresji tego kraju na wschodnią Ukrainę. Idea strzelania do zdjęcia prezydenta Rosji na tle moskiewskiego Kremla jest oczywiście mocno kontrowersyjna i zdaję sobie sprawę, że nie wszystkim przypadnie do gustu. Niemniej jednak mało kto przypuszczał, że rok 2014 na zawsze upamiętni Vladimira Putina w annałach produkcji commodorowskich, a tym samym dorzuci cegiełkę do licznych gier z lat osiemdziesiątych o tematyce Zimnej Wojny. ***//tomxx***

C64

TOYZ

2014, Pyramidenkopf



Kolejny dobry tytuł z tegorocznego RGCD C64 16KB Competition! Toyz dopisujemy do długiej już listy logicznych łamigłówek z gatunku puzzle i wstawiamy gdzieś w pobliże naszych rodzimych Diamentów z 1992 roku. Tym razem szukamy zabawek porozrzucanych po ogrodzie przez naszego młodszego brata, a naszym celem jest oczywiście dopasowanie do siebie identycznych elementów. Gra jest starannie przygotowana, ma fajną oprawę graficzną i ciekawą muzykę, ale warto w nią zagrać głównie z uwagi na wymagające zadania. Na rozwiązanie puzzli mamy 5 minut, choć nie czas, a złożoność problemu jest tu głównym wyzwaniem. Polecam, bo gra jest wciągająca, a gatunek gier logicznych na Komodę nawet dzisiaj z powodzeniem może konkurować z produkcjami na inne platformy, w tym te mobilne. ***//tomxx***

VIC 20

TANK BATTALION

2014, Beamrider



O rany! Tyle tych zręcznościówek we FRESHU, że chyba zostanę mistrzem refleksu. No bo w końcu żeby napisać nawet tak krótką recenzję, trzeba najpierw zagrać. TANK BATTALION to walka czołgów w labiryncie, a w zasadzie jeden czołg przeciwko wielkiej zgrai. Pociski wydobywające się z armaty mają ograniczoną częstotliwość, więc trzeba je wystrzelić w odpowiednim momencie, aby trafiły w cel. Ceglany mur, z którego składa się labirynt można zniszczyć za pomocą pocisków, ale ma to jakiś sens? Przecież taki mur chroni nasz czołg przed wrogimi pociskami. Niestety przeciwnicy będą stopniowo go rozwalać. Cóżby tu więcej napisać? Fajna, nieskomplikowana gierka z prosta grafiką. ***//Komek***

C64

BRILLIANT MAZE

2014, Geir Straume and Sean Connolly



RGCD C64 16KB Cartridge Game Development Competition (2014) śmiało można nazwać workiem pełnym prezentów, tym bardziej, że większość gier biorących w nim udział ukazała sie w okolicach Świąt Bożego Narodzenia. Jednym z tych prezencików jest gra BRILLIANT MAZE, w której występuje sympatyczny zielony stworek. Porusza się on po wielkim labiryncie w celu zdobycia czterech diamentów. W ich odnalezieniu pomagają migające strzałki wskazujące kierunek i dodatkowo prowadzą do przejścia na następny poziom, (oczywiście po uzbieraniu odpowiedniej ilości diamentów). W wykonywaniu zadania przeszkadzają inne, złe stworki, które poruszają się całkiem szybko. Osobiście lubię gry tego typu, a fakt, że została dobrze wykonana jeszcze bardziej wpływa na jej atrakcyjność. ***//Komek***

C64

TIGER CLAW

2014, Lazycow



Od strony artystycznej „Tygrysi Pazur” to jedna z najpiękniejszych produkcji, jakie ukazały się w 2014 roku. Zarówno grafika jak i udźwiękowienie opracowane przez saulc12 stoją na bardzo wysokim poziomie. Tuż po pierwszym odpaleniu tej gry można odnieść wrażenie, że mamy do czynienia z kontynuacją klasyka, jakim jest „Bruce Lee”, jednak jest to zupełnie niezależna produkcja. Rozgrywka nie należy do najłatwiejszych ze względu na specyficzne ślizganie się postaci utrudniające sterowanie, ale różnorodność przeciwników oraz zbierane w kolejnych lokacjach tajemnicze przedmioty pomimo kolejnych zgonów nie pozwalają odejść od ekranu. //***bobikowoz***

C64

BATTLE KHAOS II

2014, Tinnitus



Od kilku lat nieaktywna polska grupa Tinnitus niespodziewanie uderza z sequelem swej wcześniejszej produkcji Battle Khaos, wydanej ponad 10 lat temu. Wypuszczona przed samym końcem 2014 roku następczyni to strategiczna gra wojenna, silnie osadzona w tematyce fantasy i przeznaczona dla 2-4 graczy. Inspirację stanowiły gry takie jak Magic: The Gathering, Dark Legions i Chaos - The Battle of Wizards. Celem w Battle Khaos II jest pokonanie pozostałych czarowników, co jest czynione głównie przy pomocy rzucania zaklęć i przyzywania gotowych do walki kreatur. Gra jest dość rozbudowana pod względem możliwości, co przyciągając miłośników gatunku, może jednocześnie nieco zniechęcić nowicjuszy. Na szczęście dołączono do niej bardzo obszerny manual w pliku tekstowym, szczegółowo wyjaśniający wszelkie niuanse rozgrywki. Ogromna pochwała należy się na pewno za muzykę. Przygrywająca nuta idealnie przywołuje epicki i podniosły klimat fantasy. //***noctropolis***

Amiga

LOVE DUNGEON

2014, Jay Aldred (Jimmy2x2x)

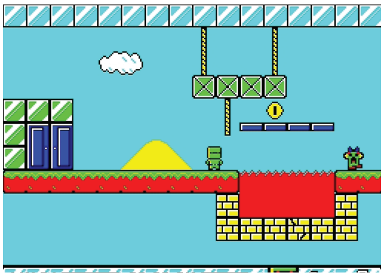


Fani Amigi również dostali swój prezent na święta: mini-gierkę Love Dungeon osadzoną w świecie Bruce’a Lee. Tym razem nie zbieramy latarni, a czerwone serduszka porozrzucane po całej planszy. Być może walentynkowa premiera byłaby bardziej na czasie, choć i tak przy płynnej animacji i szybko uciekającym czasie gra się całkiem przyjemnie, lecz krótko. Gra ma coś ze starego dobrego Bruce’a, trochę przypomina Lode Runner, oferuje kilka poziomów i parę elementów do odblokowania. Ważniejszy jednak jest sam procesjej powstawania – znany z English Amiga Board Jimmy2x2x wrócił bowiem do kodowania gier po dłuższej przerwie, przy czym postawił sobie warunek napisania działającej wersji w 4 tygodnie. Zapożyczył grafikę oraz dźwięk z innych produkcji, popracował nad swoim assemblerem i terminu dotrzymał, mieszcząc się nawet w 64K pamięci! Cieszą nas takie powroty do kodowania produkcji retro i mamy nadzieję, że inni programiści z dawnych lat podążą w jego ślady.//***tomxx***

Amiga

BOXX 2

Lemming880



Po sukcesie pierwszej wersji, autor postanowił stworzyć i udoskonalić drugą odsłonę Boxx’a. Po trzechmiesiącach pracy mamy całkowicie nową produkcje. Typowa gra zręcznościowa, w której idziesz do przodu, zbierając monety, tak aby nie stracić życia. Pamiętać należy, żeby uruchomić wszystkie napotkane dźwignie, które otworzą nam zablokowane przejścia. Co trzy levele czeka na nas boss. Prosta grafika (tylko w 8 kolorach), przyjemna, dynamiczna muzy-

ka (doskonale wybrana przez autora) to atuty obu wersji gry.//***Ramos***

C64

ZOMBI TERROR

2015, Kabuto Factory



W dzisiejszych czasach retroprodukcje zazwyczaj przygotowywane są tylko dla jednej platformy. „Zombi Terror" to zupełne zaprzeczenie tej teorii, bowiem gra ukazała się na PC, Spectrum, MSX, ZX81, Sega Mega Drive oraz na początku lutego na naszym ulubionym Commodore 64. Klimatyczna gra przygodowa charakteryzująca się wysokim poziomem trudności podzielona została na dwie części. Cel jest prosty: uciec przed hordą nieumarłych. Jeżeli podczas rozgrywki napotkacie na problemy, poczekajcie na drugi numer „K&A Plus", gdzie opublikujemy więcej materiałów na temat tej gry.//***bobikowoz***

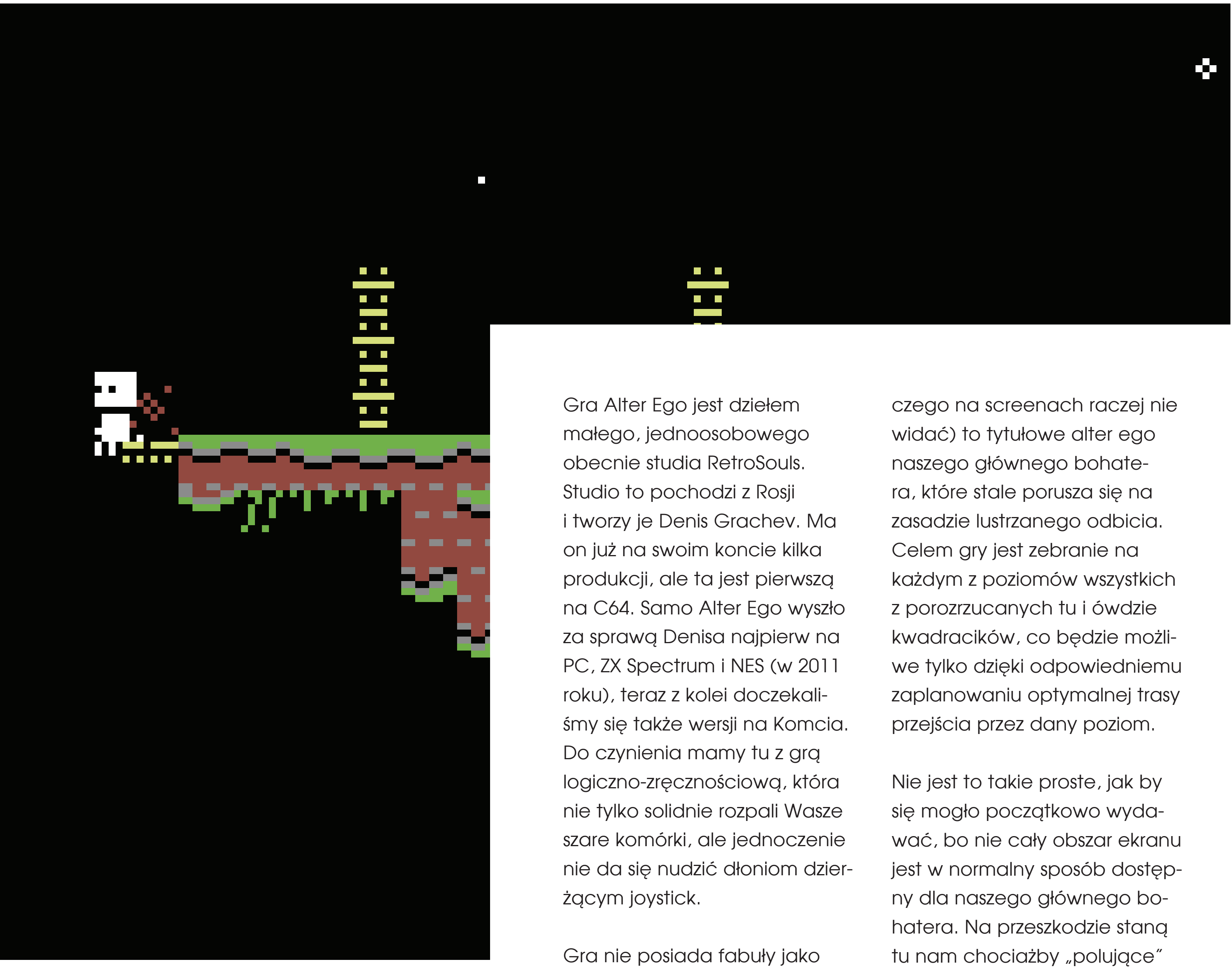
Ogłoszenie

Rysunek naszego autora w księgarni FANKOMIS

Rysunek Jana Lorka, który pojawił się na okładce dziesiątego numeru „Komody" można teraz zobaczyć w księgarni FANKOMIKS w Krakowie. Obrazek przedstawia dwa antropomorficzne nosorożce: Gena z komiksu o Usagim Yojimbo i Rocksteady'ego ze świata Żółwi Ninja. Rysunek powstał metodą tradycyjną, na papierze, przy użyciu ołówka i tuszu, choć kolor nałożono już za pomocą programu komputerowego. FANKOMIKS to największy sklep z komiksami i fantastyką w Krakowie www.fankomiks.pl Autor podarował wydruk a teraz myśli, co narysować w najbliższym czasie.



Alter Ego

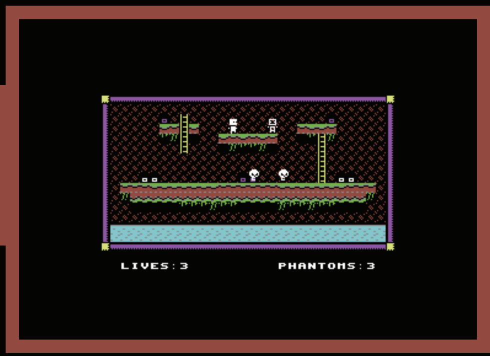


Gra Alter Ego jest dziełem małego, jednoosobowego obecnie studia RetroSouls. Studio to pochodzi z Rosji i tworzy je Denis Grachev. Ma on już na swoim koncie kilka produkcji, ale ta jest pierwszą na C64. Samo Alter Ego wyszło za sprawą Denisa najpierw na PC, ZX Spectrum i NES (w 2011 roku), teraz z kolei doczekaliśmy się także wersji na Komcia. Do czynienia mamy tu z grą logiczno-zręcznościową, która nie tylko solidnie rozpali Wasze szare komórki, ale jednoczenie nie da się nudzić dłoniom dzierżącym joystick.

Gra nie posiada fabuły jako takiej (przynajmniej ja na nią nigdzie nie trafiłem), więc od razu przystąpię może do przestawienia na czym ona polega. Choć na ekranie znajdują się dwie kontrolowane przez nas postacie, my tak na dobrą sprawę sterujemy tylko jedną z nich. Druga (ta migająca, czego na screenach raczej nie widać) to tytułowe alter ego naszego głównego bohatera, które stale porusza się na zasadzie lustrzanego odbicia. Celem gry jest zebranie na każdym z poziomów wszystkich z porozrzucanych tu i ówdzie kwadracików, co będzie możliwe tylko dzięki odpowiedniemu zaplanowaniu optymalnej trasy przejścia przez dany poziom.

Nie jest to takie proste, jak by się mogło początkowo wydawać, bo nie cały obszar ekranu jest w normalny sposób dostępny dla naszego głównego bohatera. Na przeszkodzie staną tu nam chociażby „polujące" na gracza czaszki, wodne zbiorniki, wyrwy w platformach lub ich zbyt wysokie umiejscowienie, czy zapadające się po pierwszym przejściu mosty. By dostać się do niektórych z kwadracików, konieczne będzie użycie na przycisku FIRE „przełączenia" (nie wiem jak to lepiej





nazwać) postaci, powodującego natychmiastową zamianę ich miejsc. Najpierw w pobliże tychże kwadracików trzeba dostać się jednak naszym „bliźniakiem", co jest o tyle łatwe, że przenika on przez przeszkody i lewituje w powietrzu, zupełnie jak duch. Brzmi to dość fajnie, ale cały szkopuł w tym (i główny powód przegrzewania naszej mózgownicy), że ilość tych przełączeń jest w każdym z poziomów ściśle limitowana.

Dodatkowym urozmaiceniem w trakcie zabawy jest to, że na niektórych poziomach zamiana postaci następuje nie w poziomie, a w pionie. Na innych z kolei, oprócz standardowych, kolorowych kwadracików występują także białe, które zebrać może dla odmiany tylko nasze migające alter ego. Ogólnie, wszystkich poziomów jest 26 i żeby dotrzeć do samego końca, trzeba wykazać się niemałym pomyślunkiem.

O oprawie audiowizualnej raczej zbyt obszernie pisać się nie da, bo wszystko, co gra ta ma graficznie do zaoferowania, widać doskonale na dołączonych screenach (bez rewelacji, ale ładnie i schludnie).Dźwięk to z kolei tylko pojedyncze, proste odgłosy (trochę szkoda, że nie ma na przykład żadnej muzyczki w trakcie zabawy).

Generalnie rzecz biorąc, Alter Ego polecam wszystkim, którzy lubią przy komputerze nieco pomyśleć. Gra jest naprawdę fajna i miejmy też nadzieję, że to nie ostatnia produkcja na C64 ze strony RetroSouls (na ZX Spectrum ukazało się już zresztą Alter Ego 2: Dreamwalker, więc można mieć nadzieję, że sequel ten pojawi się także na Komciu za jakiś czas).Dla chcących poduczyć się nieco asemblera, do gry został też dołączony jej kod źródłowy.

■ ***noctropolis***

Alter Ego

Grafika: ██████

Dźwięk: ███

Grywalność: ████████

RetroSouls, 2014

Aviator Arcade

Organizowane corocznie przez RGCD „C64 16KB Cartridge Game Development Competition” zawsze prezentuje fanom Komcia wysyp ciekawych gier i nie inaczej było też tym razem. Pośród innych zgłoszeń, jedną z produkcji biorących udział w tegorocznym konkursie jest dość oldschoolowa, ale jednocześnie bardzo starannie wykonana scrollowana strzelanka o nazwie Aviator Arcade. Fabularne wprowadzenie w samą grę nie jest może jakoś wybitnie szczegółowe ani porywające, ale w sumie w produkcjach tego typu ma to znaczenie drugorzędne.

Pojazdy

Mamy tu różne pojazdy wojskowe, czołgi, naziemne i morskie wieżyczki strzelnicze, okręty oraz myśliwce odrzutowe.

Ważne jest jedynie bowiem, iż jako ci „dobrzy” walczymy z tymi „złymi”. Tym razem, jako wojskowy pilot broniący miasta Surburbia, powstrzymać musimy napierające siły rebeliantów. Następnym celem będzie atak portu, z którego nadciągają wspierające ich posiłki. Ostateczne uderzenie zadać będzie trzeba ich pustynnej bazie.

Podstawą w tej grze jest pozostawanie w ciągłym ruchu. Jest to związane z tym, że pojazdy wroga stale namierzają swe strzały na naszą aktualną pozycję. Miotając się więc dziko po ekranie mamy nad nimi tą przewagę, że celują oni w miejsce, gdzie już nas szczęśliwie nie ma (a przynajmniej nie powinno być). O ile jednak taktyka taka sprawdza się, gdy naraz atakują nas powiedzmy 2-3 jednostki, o tyle gdy jest ich już powiedzmy 5-6 (a takie fragmenty gry również są), na ekranie robi się mała sieczka i wylatując spod jednej kuli, często wlatujemy pod drugą. Niezależnie od tego, z iloma przeciwnikami aktualnie walczymy, bardzo przydaje się jednak programowy autofire, który pozwala nam wypluwać ciągłą serię pocisków bez zbytniego zmęczenia. Pod klawiszem spacji mamy też bomby, które w jednej chwili eksterminują wszystko, co aktualnie znajduje się w polu widzenia, ale żeby nie było zbyt fajnie, ich ilość jest oczywiście mocno ograniczona. O czym warto jeszcze wspomnieć – w grze tej nie ginie się od otrzymania pojedynczego strzału, a zmniejsza się wtedy jedynie nasz pasek energii. Dopiero utrata całego paska powoduje utratę życia i restart poziomu. Fajne rozwiązanie.



Poziomów w grze jest niestety tylko 3, ale to, co mi się bardzo podoba to fakt, że są one znacznie zróżnicowane względem siebie. Czuć po prostu tą satysfakcję, że po wyczyszczeniu danego obszaru



trafiamy w nagrodę na niemal zupełnie inny, a nie zaś prosty klon poprzedniego. To ważne dla zadowolenia z zabawy. Na końcu każdego z leveli zamiast typowego pojedynczego bossa mamy z kolei do czynienia z sytuacją, że scrolling ekranu się zatrzymuje, a my musimy poradzić sobie z kilkoma falami przeciwników dość gęsto siekających kulami. Wyjątkiem jest tylko poziom ostatni, gdzie po wspomnianych falach do pokonania pozostaje jeszcze skradziony przez rebeliantów prototypowy (i dość wytrzymały) helikopter. Pomiędzy levelami awansujemy też ustawicznie w wojskowej hierarchii (zależnie od wyniku punktowego), by ostatecznie zostać generałem. Jeżeli nie będziecie w stanie dojść do tego stopnia za pierwszym przejściem gry nie przejmujcie się, gdyż zabawa automatycznie się zapętla, a osiągnięty wynik punktowy i sam stopień zostają zachowane, pozwalając nabijać je dalej.

Wchodząc w temat oprawy audiowizualnej, sporo dobrego trzeba powiedzieć o muzyce. Może nie jest jakimś szczytem wirtuozerii, ale w fajny sposób kojarzy się z grami akcji gdzieś tam z drugiej połowy lat 80-tych i zdecydowanie dobrze tutaj pasuje. Fajnie też, że podczas trwania poziomów udało się połączyć autorowi jej odgrywanie z jednoczesnym odgrywaniem efektów, których nie jest może dużo, ale zawsze to przyjemnie posłuchać kilku wybuchów. Graficznie również jest całkiem fajnie, chociaż tutaj gra nabija sobie punkty bardziej za wspomniane zróżnicowanie terenów, niż wybitne fajerwerki. Dość okazale prezentuje się też różnorodność jednostek wroga. Mamy tu różne pojazdy wojskowe, czołgi, naziemne i morskie wieżyczki strzelnicze, mniejsze i większe okręty oraz myśliwce odrzutowe.

Autorem gry jest pracujący pod szyldem „Hindsbosoft" Mark Hindsbo, który wraca do kodowania po 20 latach przerwy. Co ciekawe, zajmował się on niegdyś głównie Amigą, ale zawsze chciał stworzyć też grę na C64. Ten czas wreszcie nadszedł i trzeba jak najbardziej pogratulować autorowi udanego dzieła. Programistę w jego pracy wspierali zajmujący się muzyką Richard Bayliss i odpowiedzialny za część grafiki Andre Hogbom. Ogólnie rzecz biorąc, jeżeli lubicie strzelanki w nieco klasycznym klimacie i wykonaniu, będziecie się tutaj dobrze bawić. Odbiór gry jest w środowisku bardzo pozytywny i w sumie jedyne, czego tu niektórym osobom brakowało, to występujących power-up'ów (choć ja na przykład nie zwróciłem na to nawet uwagi). Jako że upchnięcie gry w 16KB było związane z pewnymi ograniczeniami, autor myśli też o pracy nad nieco rozszerzoną wersją za jakiś czas. Już teraz jednak można z przyjemnością zagrać w wydanie podstawowe.

■ ***noctropolis***

Aviator Arcade

Grafika: ██████

Dźwięk: ███████

Grywalność: ███████

Hindsbosoft, 2014



LITTLE SARA SISTER TRILOGY

Chyba nie ma takiego Commodorowca na świecie, który nie miał styczności z grą pod tytułem THE GREAT GIANA SISTERS. Mogę śmiało napisać, że to jedna z najlepszych i najbardziej wciągających gier na C64. Dwie siostry bliźniaczki – Giana i Maria (główne bohaterki gry) liczą już sobie 27 wiosen. Podejrzewam, że to więcej niż wiek niejednego z naszych czytelników. Nie bez powodu wspomniałem o tej kultowej platformówce, ponieważ LITTLE SARA SISTER, o której mowa w dalszej części tekstu jest bardzo mocno wzorowana na THE GREAT GIANA SISTERS. Nie pomylę się twierdząc, że podobieństwo obu gier jest ogromne, ale grywalność już niestety nie…

LITTLE SARA SISTER TRILOGY, to wydane wcześniej trzy części gier - LITTLE SARA SISTER (2004), LITTLE SARA SISTER 1, 5 (2006) i LITTLE SARA SISTER 2 (2012). Pierwszą można potraktować,

jako zapowiedź, bo to zaledwie dwa krótkie poziomy. Sytuacja zmienia się w części oznaczonej jako „1, 5”, ponieważ wydłużono ją o siedem leveli (razem dziewięć) oraz zmieniono ścieżkę dźwiękową. Najważniejszą z przygód Sary jest LITTLE SARA SISTERS II, uczestniczka RGCD C64 16KB Cartridge Game Development Competition 2014, więc głównie nią się zajmiemy. Gra posiada trzydzieści osiem poziomów, toteż mamy do czynienia z konkretną rozgrywką. Jeśli chodzi o część muzyczną, to jest podobnie jak w przypadku Giany, ponieważ zastosowano ten sam podział, czyli: dwór- wesoła melodia (oprócz kilku plansz) podziemia- mroczna i trzymająca w napięciu. Zbieranie porozrzucanych diamentów, to następny i nie ostatni, wspólny element obu gier. Przeciwnicy tacy jak: sowy i osy, chociaż trochę inaczej narysowane i animowane, ale i tak bardzo podobne. Pozostają jeszcze wszelkiego rodzaju platformy, murki i kostki wyglądające wręcz identycznie jak w THE GREAT GIANA SISTERS.

Podczas gry zacząłem odczuwać, że czegoś mi brakuje. Nie musiałem się długo zastanawiać, że chodzi o akcję, różnorodność i elastyczność. No właśnie, z tą różnorodnością nie jest najlepiej, ponieważ plansze są mało urozmaicone i wyglądają podobnie. Momentami zastanawiałem się czy przypadkiem nie cofnęło mnie o kilka leveli. A gdzie są jakieś smoki lub inne duże potwory? Fajnie by było, gdyby taki kolos znajdował się co jakiś czas na końcu planszy. Brak również tej efektownej metamorfozy, która sprawia, że za pomocą natapirowanej, punkowej fryzury można rozwalać ceglane murki (a powiadają, że „głową muru nie przebijesz”?). Cóż by tu jeszcze? Aha, już wiem! Grając doliczyłem się tylko dwóch bonusów. Pierwszy, polega na tym, że gdy uzbierasz 15 diamentów (banalnie proste), to otrzymasz dodatkowe życie. Drugi występuje pod postacią kwiatka (level 36) i również dodaje jedno życie. Kiepsko wygląda sytuacja z obroną. Przeciwników zniszczysz tylko wtedy, gdy na nie skoczysz (nie dotyczy ślimaków).

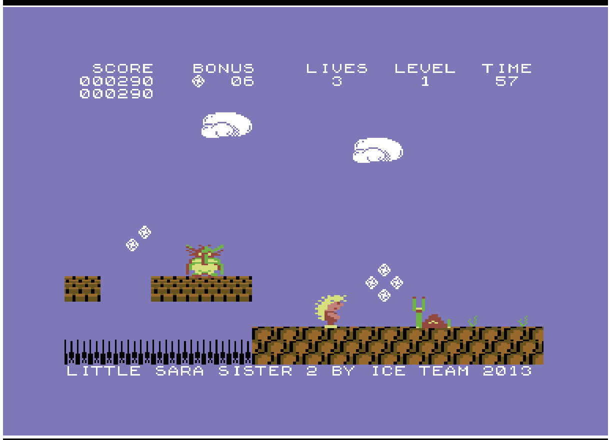
Na początku tekstu wspomniałem o znacznej różnicy w grywalności obu gier, niestety na niekorzyść LITTLE SARA SISTER. Rozgrywka w obu przypadkach jest niemalże identyczna, z tym że animacja Sary jest gorsza i to samo dotyczy sterowania postacią. Poziom trudności jest mniej więcej podobny, ale niektóre levele są nieco krótsze. Nie wiem, możne zbyt wiele wymagam od gry, która w sumie tak mało zajmuje?

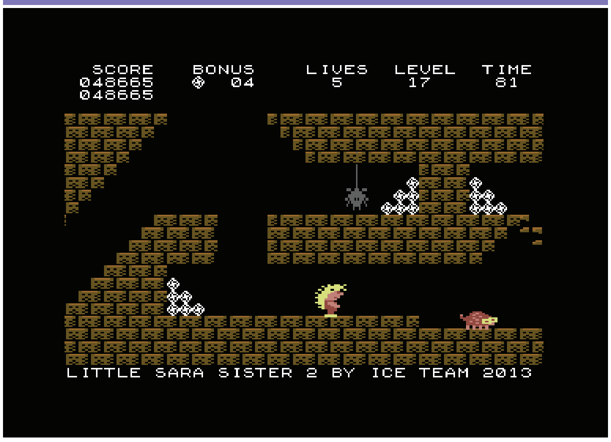
Podsumowując, stwierdzam, że pomimo kilku mankamentów LITTLE SARA SISTER to nie najgorsza produkcja, która jest w stanie zatrzymać gracza na chwilę, a nawet dłużej, przed monitorem. Wiem, daleko jej do GIANY, ale przynajmniej stara się oddać cześć tej wspaniałej i kultowej platformówce. Oczywiście, każdy kto zagra będzie miał własne zdanie na jej temat. W każdym bądź razie ja się nie zawiodłem.

■ ***Komek***









LSST

Grafika: ■■■■■■

Dźwięk: ■■■■■■■

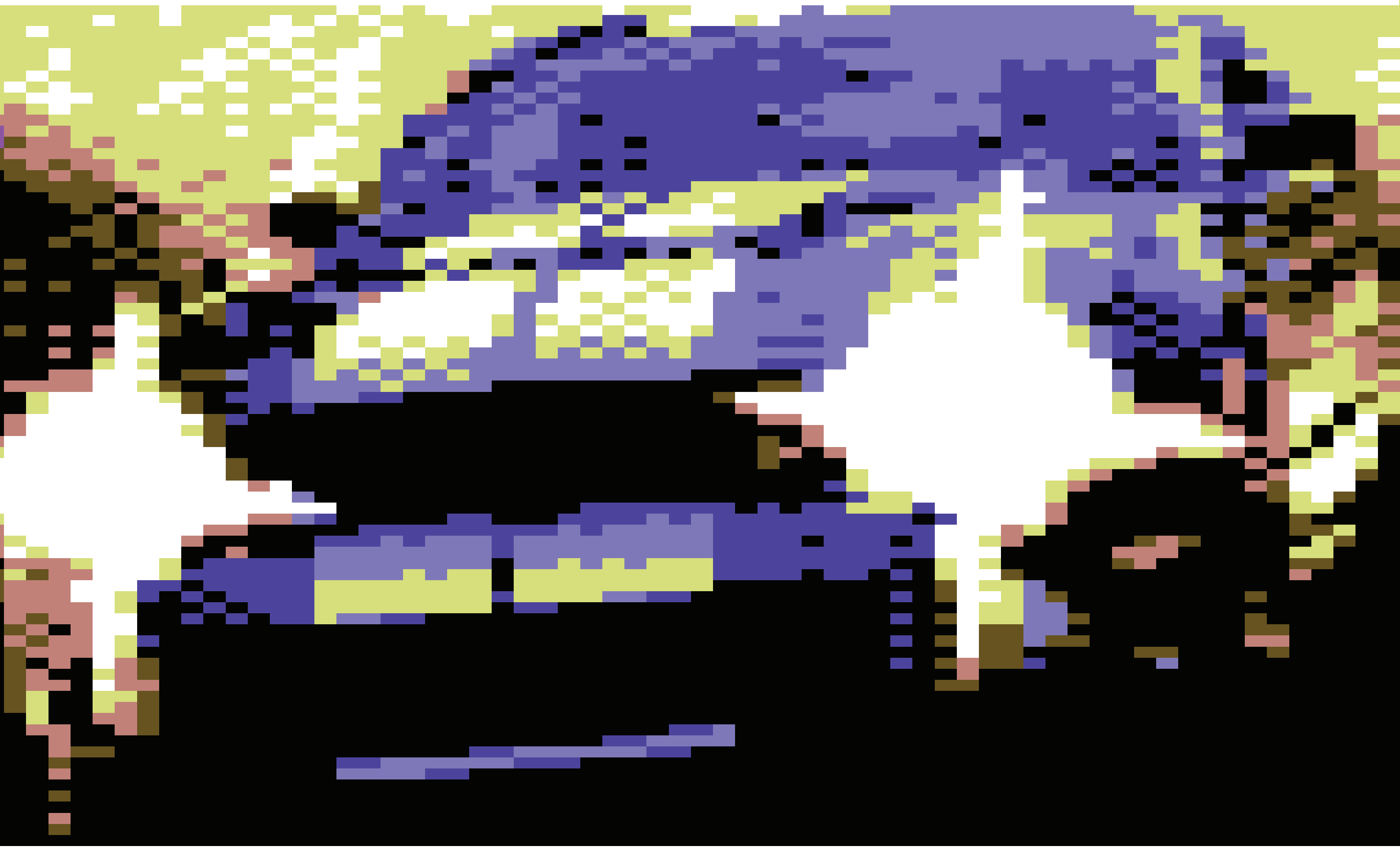
Grywalność: ■■■■■■

Filmsoft, 2014



THE VICE SQUAD

Powiem Wam, że wychodzące w obecnych, „nowożytnych" czasach gry na C64 dzielę sobie prywatnie na trzy kategorie. Pierwsza, to tytuły dość proste, raczej niezachwycające oprawą audiowizualną i tworzone często przez osoby rozpoczynające dopiero swą przygodę z kodowaniem, a samemu traktujące je nierzadko jako coś w rodzaju wprawek. Mimo wszystko, jeżeli produkcje takie oparte są na ciekawym pomyśle, potrafią skraść trochę czasu. Druga kategoria to już gry tworzone przez programistów bardziej doświadczonych, co zdecydowanie widać w kwestii profesjonalizmu zastosowanych rozwiązań i dużo wyższego poziomu grafiki i dźwięku. Wciąż jednak są to tytuły raczej nieskomplikowane w kwestii mechaniki i oparte na stosunkowo prostym pomyśle. Potrafią już jednak wciągnąć na dłużej, zachwycić poszczególnymi elementami i dać graczowi sporo radości. Trzecia i ostatnia kategoria to produkcje, które zapożyczając nieco współczesnego biznesowo-growego nazewnictwa, można pół żartem, pół serio określić jako tytuły „AAA" (z definicji są to gry najwyższej jakości, o największym stopniu zaawansowania,



mające olbrzymi budżet i rozległą kampanię reklamową). A jakie tytuły mam tutaj na myśli, adaptując ten termin do potrzeb retro? No chociażby wywracające w ostatnich latach Commodorowski świat do góry nogami Knight'n'Grail, Soulless czy port Prince of Persia. To one właśnie cieszą mnie najbardziej. Nie myślcie jednak, iż powodem jest jedynie fakt, że jestem tak wybredny i nie potrafię się bawić przy czymś mniejszego kalibru (bo jest wręcz przeciwnie). Po prostu ich ukazanie się na poletku C64 traktuję jako coś w rodzaju „wydarzenia". Coś, co pozwala się poczuć jak za dawnych lat, kiedy o wychodzącym i uwiecznianym na pierwszych stronach magazynów tytule rozmawiali z wypiekami na twarzy wszyscy. Bo nie zrozumcie mnie źle… Prostsze (choć profesjonalnie wykonane) gierki wychodzą dość regularnie i wychodzić będą za sprawą licznych pasjonatów. To jednak tytuły z najwyższej półki, przygotowywane wieloma miesiącami, długo i starannie planowane, a epatujące ogromnym jak na ich możliwości rozmachem będą świadczyć o tym, że nasze ukochane maszyny ani trochę nie obniżają swoich lotów. Zastanawiacie się pewnie, po co jednak ten cały przydługi wstęp? Ano po to, by uroczyście ogłosić, że do wymienionych wcześniej gigantów „AAA" dołącza The Vice Squad.

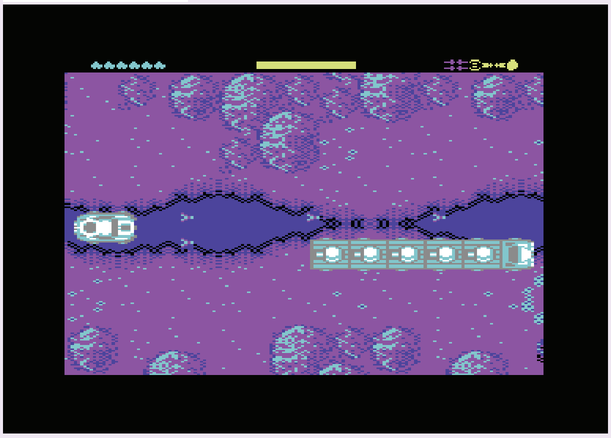
Widząc już zresztą tą grę w ofercie Psytronik Software można było z dużą dozą prawdopodobieństwa przypuszczać, że coś jest na rzeczy. Psytronik nie tylko nie wydaje bowiem rzeczy słabych, ale i w większości wypuszcza w świat tytuły naprawdę świetne i przygotowywane z dużym rozmachem. Wystarczy zresztą przed odpaleniem tej produkcji zerknąć sobie na wideo trailer gry, by zrozumieć o czym mówię. Połączone ze sobą kadry z ulicznych pościgów superwozów (nie mam pojęcia, czy nagrywanych specjalnie na potrzeby tego trailera czy też zapożyczonych z jakiegoś filmu, ale to w sumie nieistotne) i fragmentów gameplay-'a samej gry, a to wszystko okraszone świetnie dobraną muzyką. Takich rzeczy nie przygotowuje się dla pierwszej lepszej produkcji, a jedynie dla tych, które naprawdę mają ambicję namieszać i odbić się w retro-świecie sporym echem. Polecam zresztą rzucić okiem przed rozpoczęciem zabawy na owo promocyjne wideo (https://www.youtube.com/watch?v=_54HXH-e8-o) by jak najlepiej wprowadzić się w klimat tej produkcji.

No ale dobrze, dość już tego podnoszącego rangę tytułu wprowadzenia, czas przejść do konkretów, czyli po prostu do tego, o czym gra opowiada. Wielu Commodorowcom słówko „Vice" kojarzy się pewnie w pierwszej kolejności ze świetnym emulatorem naszych sprzętów, ale ludziom wychowanym w latach 80- i 90-tych, także pewnie i z amerykańskim serialem sensacyjnym „Miami Vice". Znany u nas jako „Policjanci z Miami" serial dotykał głównie problemów udaremniania przemytu i rozprowadzania narkotyków. I tu trop jest właściwy, bowiem właśnie w policjanta przyjdzie nam się wcielić w tej produkcji i podobne też zresztą zadanie przed nim stanie. Konkretnie mowa o kapitanie Jamesie Hutchu, który będzie musiał stawić czoła meksykańskiemu baronowi narkotykowemu zwanemu El Guato, choć nigdy wcześniej nie musiał mierzyć się z aż tak poważnym zadaniem. W tej sytuacji nie ma jednak wyboru i będzie musiał zrobić wszystko, by rzucić na kolana narkotykowe imperium barona, jako że ten nieopatrznie zdecydował się rozbudować je o miasto, w którym służy kapitan Hutch. Kolejny problem tkwi w tym, że z powodu szalejącej na wysokich policyjnych szczeblach korupcji, będzie mógł liczyć tylko na siebie i swojego partnera. Zadanie nie będzie więc proste, a jako że El Guato jest personą wysoce niebezpieczną, trzeba będzie użyć ku jego eliminacji wszelkich możliwych środków.

Generalnie rzecz biorąc, żeby tak jednym zdaniem na sam początek przybliżyć Wam jak wygląda rozgrywka w The Vice Squad, przywołam dość znany (nie tylko z C64) tytuł Spy Hunter. Tutaj z grubsza chodzi o to samo, jednak z akcją nie w pionie, a w poziomie ekranu,

Misje

Cała gra składa się z dziewięciu oddzielnych misji, co daje sumarycznie dość sporą liczbę. Cieszy też pewne ich urozmaicenie.



Sterowanie

Gra wyposażona jest w bardzo przyjemne i mocno intuicyjne sterowanie. Prowadzony samochód żwawo reaguje na wychyły joysticka i jazda nim naprawdę zalicza się do dających wiele radości czynności.

z trochę większym stopniem urozmaicenia wielu elementów, no i w znacznie lepszej oprawie audiowizualnej, o której będzie jeszcze później mowa. Kierujemy się bowiem stale naszym wozem w prawą stronę ekranu i unikając cywilnych aut, staramy się za pomocą strzałów lub spychania z trasy wyeliminować wskazane, wrogie cele.

Cała gra składa się z dziewięciu oddzielnych misji, co daje sumarycznie dość sporą liczbę. Cieszy też pewne ich urozmaicenie. Raz będziemy musieli pozbyć się określonej liczby czarnych, nieoznakowanych samochodów szmuglujących narkotyki, kiedy indziej znowu ciężarówki naszpikowanej bronią, później z kolei czołgu mającego zamiar zaatakować dzielnicę finansową, by ostatecznie na końcu rozprawić się z samym El Guato, pilotującym skradziony przez niego, a niewykrywalny przez radary bombowiec. Całość układa się w dość fajną historię ze stale wzrastającym poziomem zagrożenia i choć może nie jest to jakiś szczyt różnorodności, to jednak miło, że nie musimy cały czas robić tego samego. Szczególnie, że przed rozpoczęciem każdej z misji, w dole ekranu widzimy coś w rodzaju „odprawy", za którą uważana może być dyskusja między głównymi bohaterami, przedstawiającymi na czym dokładnie polega najbliższe zadanie (swoją drogą, bardzo fajnie przedstawiono ich animowane twarze).

Autorzy

The Vice Squad jest dziełem Achima Volkersa (kod), Trevora Storey'a (grafika i koncept) oraz Linusa (muzyka i efekty dźwiękowe).

Gra wyposażona jest w bardzo przyjemne i mocno intuicyjne sterowanie. Prowadzony samochód żwawo reaguje na wychyły joysticka i jazda nim naprawdę zalicza się do dających wiele radości czynności. Bardzo fajnie można sobie „dozować" prędkość prowadzonego pojazdu, jako że po wychyleniu joysticka w prawo, co odpowiada za gaz, samochód płynnie przyspiesza, z kolei po zwolnieniu wychyłu, powoli hamuje. Taka dynamika świetnie sprawdza się użytkowo, jako że na prostej i szerokiej drodze aż się prosi by przycisnąć gaz do dechy, z kolei w przypadku pokonywania niebezpiecznego slalomu wśród krętych zwężeń, lepiej jest zwolnić do prędkości gwarantującej bezpieczeństwo. Samochód, oprócz standardowych strzałów ze zwykłej broni, wyposażyć można w dodatkowe power-upy, takie jak możliwość zostawienia za sobą plamy oleju, strzelanie do tyłu, kierowane w przód i tył rakiety oraz boczne „odbijacze" (nie wiem jak to inaczej nazwać). Każdy kolejny poziom wzbogacenia powyższego arsenału wypada z co 8-go pokonanego wroga (na pojedynczym życiu). Ciekawostką jest też przyznawana nam po zakończeniu każdej misji odznaka (złota, srebrna lub brązowa), której kolor ściśle zależy od tego, jak wiele cywilnych aut odesłaliśmy na złom. Oczywiście, co zrozumiałe, im dokonane szkody są mniejsze, tym pamiątkowa odznaka będzie z cenniejszego kruszcu.



Gra prezentuje bardzo wysoki poziom oprawy audiowizualnej, zdecydowanie godny produkcji takiego kalibru. Grafika naprawdę potrafi zachwycić, a czyni to nie tylko samym poziomem wykonania, ale także wartą odnotowania różnorodnością. Urozmaicenie w kwestii napotykanych na drodze pojazdów jest bowiem dość duże. Są zwykłe i sportowe samochody, są vany, są motory z przyczepkami i bez przyczepek, ciężarówki, cysterny itp. Oprócz tego oczywiście rozmaite pojazdy wojskowe z arsenału wrogiego barona i jego świty, które przyjdzie nam likwidować. Na osobną i szczególną pochwałę zasługuje też grafika tła. Jest kolorowa, pełna szczegółów, a co najważniejsze – bardzo zróżnicowana. Rozpoczynając

kolejną misję, wita nas nie tylko inna paleta kolorystyczna, ale także odmienne drogi, budynki, przeszkody, elementy otoczenia, no dosłownie wszystko (po kilku levelach mają oczywiście miejsce powtórki, ale nie uniknie się tego przecież w 64KB). Do tego, całość jest animowana bardzo płynnym scrollingiem ekranu. Super. Na stronie RGCD widnieje wręcz przestrzegająca informacja (nie wiem na ile żartem, a na ile serio), że podczas zabawy, na wskutek wysokiej prędkości może wystąpić u grającego „syndrom pościgowy" (faktycznie opisana policyjna przypadłość, sprawiająca iż w skutek ogromnych ilości adrenaliny wydzielającej się podczas prowadzenia pościgu, mogą oni nie panować nad swoimi agresywnymi reakcjami). Na pochwałę zasługuje również muzyka umilająca nam wykonywanie powierzonych misji. Doskonale pasuje ona do klimatu całej produkcji, jest melodyjna, energiczna, ale bynajmniej nie przesłodzona. Po prostu dobrze zgrywa się z całością.

The Vice Squad jest dziełem Achima Volkersa (kod), Trevora Storey'a (grafika i koncept) oraz Linusa (muzyka i efekty dźwiękowe). Creditsy uzupełnia jeszcze kilka osób odpowiedzialnych między innymi za testowanie, przygotowywanie loadera, opracowywanie opakowań itp., ale nie będę może ich wszystkich tutaj wymieniał. Zainteresowani sami z pewnością znajdą sobie takie info. Gra oficjalnie wydana została za sprawą wspomnianego na początku Psytronik Software w grudniu 2013 roku, na bardzo ładnie wydanych dyskietkach i taśmach. Równie imponującą wizualnie wersję kartridżową tytułu przygotowało z kolei współpracujące z Psytronikiem RGCD. Gra według zapewnień twórców przeznaczona jest dla C64/C128/C64GS, niestety wspierając jedynie system PAL (choć użytkownicy maszyn NTSC zauważają, że na nich także da się grać, akceptując częste zwolnienia akcji). Bardzo miłym prezentem ze strony autorów jest za to fakt, iż z racji tego, że gra ma już w tym momencie nieco ponad rok, zdecydowali się oni udostępnić wszelkim zainteresowanym możliwość ściągnięcia z Internetu wersji cyfrowej za darmo. Można to uczynić w tym miejscu: http://binaryzone.org/psytronik/ViceSquad_Download_2013.zip. To według mnie bardzo dobry wybór, bo kto miał grę kupić na fizycznym, kolekcjonerskim nośniku już to z pewnością zrobił, a cała reszta bardzo chętnie zapozna się z nią teraz, co świetnie wpłynie na popularność tytułu i jego autorów także.

Power-ups!

Samochód, oprócz standardowych strzałów ze zwykłej broni, wyposażyć można w dodatkowe power-upy, takie jak możliwość zostawienia za sobą plamy oleju, strzelanie do tyłu, kierowane w przód i tył rakiety oraz boczne „odbijacze"

Podsumowując, The Vice Squad jak najbardziej można traktować jako coś w rodzaju trybutu dla policyjnych filmów akcji z lat 80-tych, kiedy to miał miejsce swoisty boom na tego typu produkcje. Jeżeli więc z rozrzewnieniem wspominacie z czasów dzieciństwa seanse przez telewizorem i prezentujących się na jego ekranie dzielnych stróżów prawa, biorących udział w niebezpiecznych pościgach swoimi super samochodami i wdających się co rusz w strzelaniny z różnej maści złoczyńcami, ta gra jest dla Was. Produkcja jest bowiem naprawdę świetna, wykonana na bardzo wysokim poziomie i zdecydowanie warta nie tylko tego, by ją sprawdzić, ale i by zapamiętać ją na dłużej.

■ ***noctropolis***



The Vice Squad

Grafika:

Dźwięk:

Grywalność:

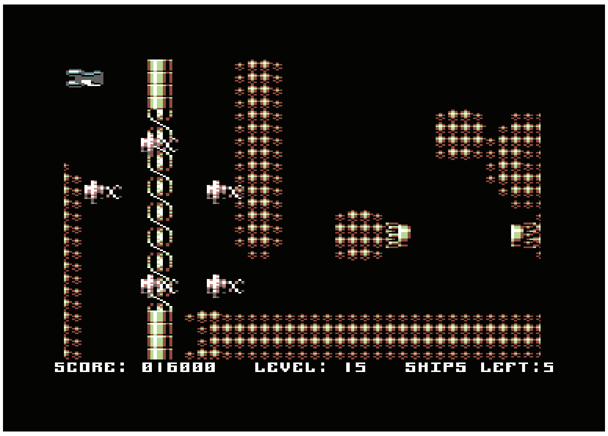
Filmsoft, 2014

X-Force

„Zawsze marzyłem o tym, by stworzyć swoją pierwszą, futurystyczną, poziomo scrollowaną strzelankę i to marzenie wreszcie stało się rzeczywistością... The New Dimension z dumą dostarcza Wam grę, na którą wszyscy czekaliście... I tak, w rzeczy samej, oto ona - X-Force...”. Tymi oto słowami

Bohater

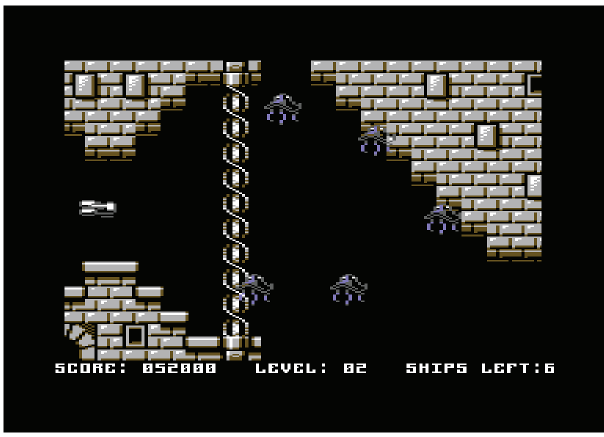
wcielamy się w futurystycznego górnika, wydobywającego cenne minerały z kopalni pod powierzchnią planety Darx.



wita nas intro do wyżej wspomnianej gry, autorstwa dobrze znanego Richarda Baylissa, który zajął się tu kodem i muzyką, a w kwestii grafiki pomagał mu Saul Cross. I tak się od razu troszkę zastanawiam, czy aby te słowa nie padły nieco na wyrost? No bo to, że autor od zawsze marzył o stworzeniu takiej właśnie gry, i jak widać z efektu finalnego jest bardzo zadowolony, wydaje się samo w sobie mocno naturalne. Ale już stwierdzenia, że na taką grę wszyscy czekaliśmy, brzmią trochę jak w przypadku reklamowych haseł wygłaszanych przy okazji wydawania prawdziwego mega-hitu, zapowiadanego od kilku lat przy uciesze napalonych fanów. No ale w porządku, nie czepiam się, może rzeczywiście ta gra jest aż tak dobra ;-).

Recenzję tą zacznę może trochę nietypowo, bo od oprawy muzycznej. Jest to bowiem efekt tego, że to ona „atakuje” nas już podczas samego intra i przenosząc się później płynnie do gry. Muzyka jest naprawdę dobra i co istotne, niekoniecznie trzeba osobiście lubić takie klimaty, by docenić tutaj jej idealne spasowanie z tematyką produkcji oraz jej wysokiej jakości wykonanie. Jak wielu się już pewnie domyśliło, SID będzie nam umilał grę, wypluwając z siebie mocno techniczne dźwięki oparte na rytmicznym basie i pewnej dozie typowej dla gatunku melodii w dość transowym klimacie, co jak już wspomniałem, dobrze brzmi samo z siebie i nieźle pasuje do tematyki.

A tematyka tejże produkcji jest następująca: wcielamy się w futurystycznego górnika, wydobywającego cenne minerały z kopalni pod powierzchnią planety Darx. I tak, po kolejnej ciężkiej szychcie udajemy się na zasłużony nocny odpoczynek do naszego pełniącego jednocześnie rolę sypialni statku. W międzyczasie okazuje się, że nasza obecność została przyuważona przez niekoniecznie pozytywnie nastawionych obcych. Gdy budzimy się rano,od razu spostrzegamy, że coś jest nie tak i z przerażeniem odkrywamy, że zostaliśmy porwani, przetransportowani do kwatery kosmitów i uwięzieni w czymś w rodzaju unieruchamiającej osłony. Blokadę tą udaje nam się na szczęście unicestwić za pomocą naszego podręcznego laserowego sprzętu wspomagającego wydobycie, a dodatkowo wkrótce dostajemy się też do zare-





kwirowanego nam myśliwca X-Force. Droga ucieczki przez długie korytarze baz i kopalni, wypełnione naturalnie całymi hordami chcących nas zatrzymać obcych, już taką prostą sprawą nie będą…

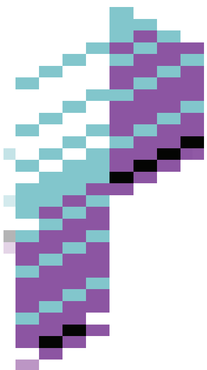
Nieźle dobrany jest poziom trudności tytułu, który choć stanowi pewne wyzwanie, to nie jest przesadzony do tego stopnia, że nie dałoby się utrzymać przy życiu dłużej niż kilkanaście sekund (co jest piętą achillesową wielu gier). Stateczkiem steruje się bardzo dobrze, jest dość zwrotny i żwawo reaguje na komendy ruchu. Jedyna bolączka dotyczy strzałów, gdyż nasz kosmiczny myśliwiec nie jest wyposażony w działko automatyczne, a zamiast tego musimy naparzać w przycisk FIRE ręcznie i z możliwie jak największą częstotliwością, gdy na ekranie zrobi się gorąco. Co ciekawe, sam autor gry, jakby zdając sobie sprawę z tej lekkiej „niedogodności", udostępnił później wszystkim chętnym garść POKE'ów wprowadzających autofire (POKE 30057,176POKE 30058,32 POKE 30059,234 POKE 30060,44 POKE 30063,44 POKE 30065,44).

Napotykani na swej drodze ucieczki przeciwnicy są wykonani całkiem fajnie, poruszają się w większych grupach i cechują dość dużą różnorodnością. Mamy tu zarówno przedstawicieli typowej floty obcych w postaci rozmaitych stateczków czy innych, typowych dla takich gier, bliżej nieokreślonych „przeszkadzajek", ale też na przykład kosmiczne zwierzęta (?) przypominające osy lub meduzy. By szło nam trochę lepiej, tu i ówdzie czekają gotowe do wzięcia power-upy nieco zwiększające siłę ognia naszego myśliwca. Całość zabawy zamyka się natomiast w szesnastu planszach i jest to całkiem pokaźna liczba. Tym bardziej, że na końcu każdego z poziomów czeka boss (którego można pokonać, otrzymując w nagrodę bonusowe życie, lub po prostu ominąć), a kolejne z nich oferują nieco odmienne scenografie. Poziom wykonania tychże teł nie jest może szczególnie porywający ani zapierający dech w piersiach wybitnymi szczegółami, ale i w tej kwestii jest co najmniej dosyć poprawnie (no i całość ma naprawdę płynny scrolling). Dodatkowo, tła te nie stanowią jedynie elementów odległej scenografii, ale wprowadzają dodatkowe utrudnienia w kwestii odpowiedniego manewrowania naszym stateczkiem. Oprócz eksterminacji wspomnianych wrogów cały czas musimy bowiem baczyć także na różne dryfujące skalne odłamki, czy też naprzemiennie i automatycznie zamykające się i otwierające bramy.

Niemilcy
Napotykani na swej drodze ucieczki przeciwnicy są wykonani całkiem fajnie, poruszają się w większych grupach i cechują dość dużą różnorodnością.

Czy więc X-Force, gra mocno inspirowana tytułami takimi jak Subterranea czy Powerama (co otwarcie przyznaje sam autor) jest grą, na którą wszyscy czekaliśmy, jak jest to zawarte w jej intrze? Odpowiem może nieco dyplomatycznie: na pewno jest to gra bardzo solidna, ładnie wykonana i z dużą dozą grywalności. A czy będzie dla kogoś takim prawdziwym hitem, pamiętanym później po latach, do którego się regularnie wraca? Na to pytanie już każdy z osobna musi sobie sam odpowiedzieć.

■ ***noctropolis***



X-Force

Grafika: ■■■■■■■
Dźwięk: ■■■■■■■■■
Grywalność: ■■■■■■■

The New Dimension, 2014

Nie taki SEUCK straszny

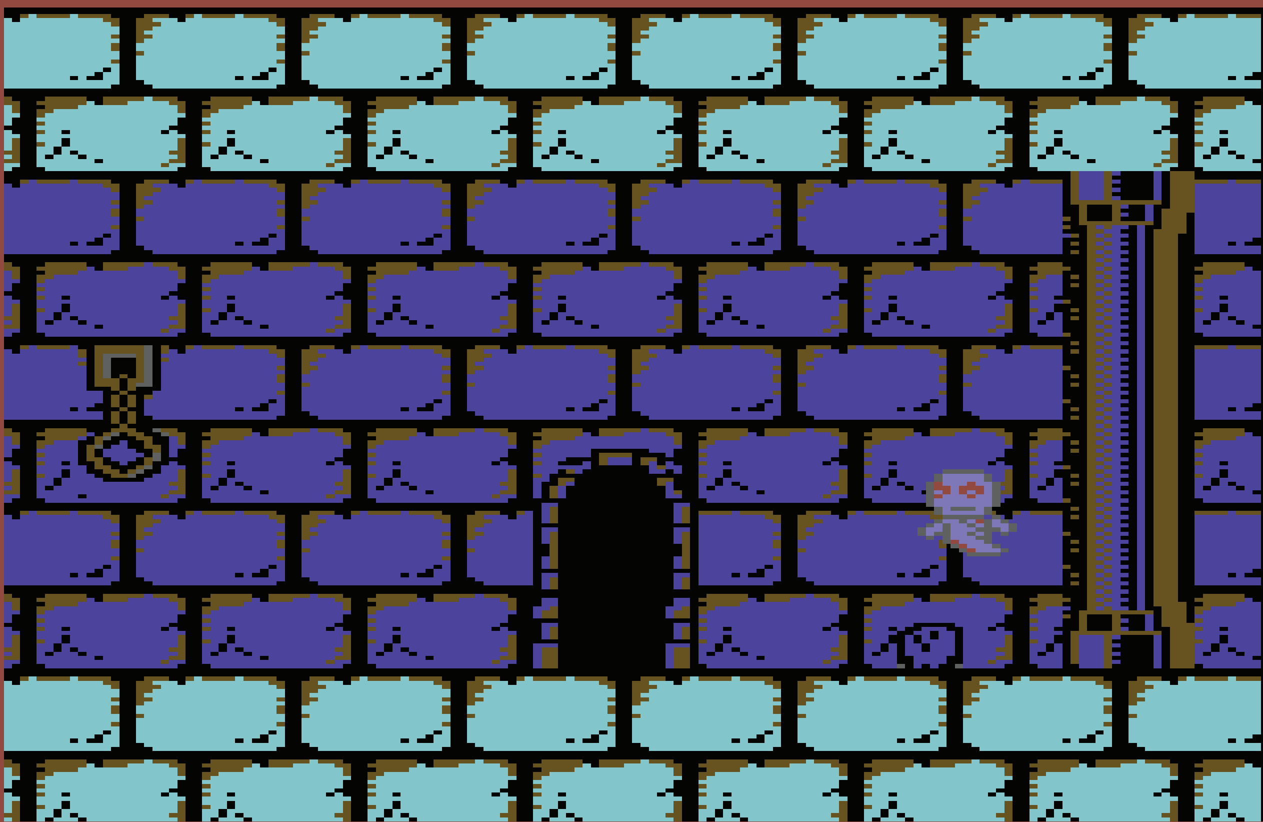
Evil Wizard 2

Duchy, czachy i upiory. Czarne pola, lasy, bory. Zamki, lochy i jaskinie, kto się boi, szybko zginie! Złego czarodzieja trzeba zgładzić, by porządek zaprowadzić. Więc uderzaj z wielką mocą, jak pochodnia ciemną nocą.

Ostatnimi czasy zauważyłem, że SEUCK nabrał mrocznego i upiornego charakteru. Nie! Nie myślcie sobie, że straszy mnie po nocach he he, nic z tych rzeczy. Chodzi mi o to, że ostatnio powstało dość dużo gier stworzonych za pomocą tego programu, których tematem są stwory, upiory i inne straszydła. Przykład? Proszę bardzo: VAMPIRE HUNTER, ANOTHER DAY- ANOTHER ZOMBIE, ZOMBIE BRAIN EATERS, DANTE'S DEPARTMENT STORE, FORGOTTEN FOREST, GOD SLAYER, POLTERGEISTS ON FLOOR 12, SYLPHWYRM, LEGION OF THE DAMNED... brr, aż mnie strach obleciał. Gra pod tytułem EVIL WIZARD 2, o której zaraz co nieco przeczytacie jest również mroczna i straszna.

Rozgniewany duch i motyw zemsty

Na pewno po uruchomieniu gry zadacie pytanie: „Dlaczego bohaterem gry jest duch?" Już wyjaśniam. Otóż był on kiedyś człowiekiem, który odbywał praktyki u dobrego maga walcząc ze złym czarodziejem. W związku z tym, że





zły czarodziej posiadał wielką moc, zamienił go w ducha. Dobry mag bardzo się rozgniewał i rzucił czar na duszka, dając mu moc potrzebną do zemsty. Tak zaczyna się przygoda w upiornym świecie. Rozgniewany duszek wyrusza w podróż do mrocznego zamku złego czarodzieja, aby się z nim rozprawić.

A droga będzie długa...

Grę rozpoczynamy na starym, opuszczonym cmentarzysku. Latają tu krwiożercze nietoperze i stwory, a na cieniutkich, niewidocznych niciach opuszczają się jadowite pająki. Jakby tego było mało, wszyscy przeciwnicy rzucają jakimiś czerwonymi kulkami. Zakończenie pierwszego etapu to walka z groźnym rycerzem mutantem. Drugi poziom przenosi nas do lochów wcześniej wspomnianego zamku. Bardzo tu niebezpiecznie z powodu jadowitych węży, pająków oraz szybko latających, drapieżnych ptaków. Uważaj także na małe armaty znajdujące się w niszach na ścianie. Koniec lochów to spotkanie ze smokiem, który pluje ognikami. Jesteśmy już coraz bliżej celu, bo trzeci etap rozgrywa się na długim korytarzu mrocznego zamczyska. A cóż my tutaj mamy? Nawiedzone skrzaty, ruchome ostrza, spadające głazy, węże i wcześniej wspomniane armatki. Finałem tego etapu jest pojedynek z rycerzem mutantem, tym samym co wcześniej. Trochę tak nieciekawie, bo spodziewałem się nowego Bossa, a przecież mogli narysować jakiegoś Potwora, czy jakieś tam inne straszne licho, no, ale cóż. Pora na ostatnią rozgrywkę na szczycie zamku, czyli w komnacie złego czarodzieja. Staniecie twarzą w twarz, czas zemsty nadszedł, ale czy dasz radę?

W trakcie gry, będziesz miał możliwość zbierania co jakiś czas pojawiających się diamentów. Za zebranie każdego otrzymasz 1000 dodatkowych punktów. Większej ilości bonusów niestety nie uraczysz.

Ej, Franek! dobre to czy nie?

Podsumowując grę, chciałbym napisać kilka najistotniejszych rzeczy. Bardzo dobrze dobrano muzykę, która ma odpowiedni wydźwięk i swą upiornością idealnie współgra z grafiką. No właśnie, lochy, korytarze, cmentarzysko są fajnie narysowane, co świadczy o tym, że grafika stoi na przyzwoitym poziomie. Do gara wrzucam jeszcze grywalność i w ten oto sposób otrzymujemy dobrą SEUCKową miksturę.

■ *Komek*

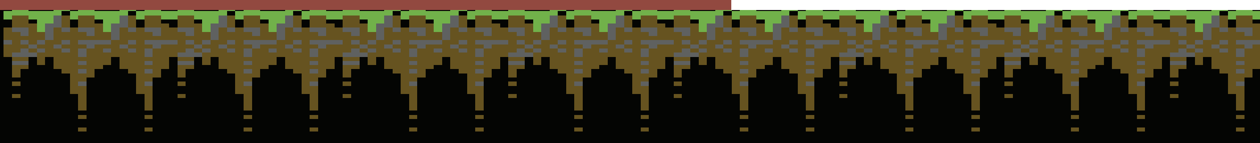
Evil Wizard 2

Grafika: ▮▮▮▮▮▮

Dźwięk: ▮▮▮▮▮▮▮

Grywalność: ▮▮▮▮▮▮▮

The New Dimension, 2012



Wacky Waste

SEUCK, choć w zamyśle miał być środowiskiem przeznaczonym do produkcji prostych strzelanek, ma swoje drugie dno. I oczywiście, choć tych „książkowych" SEUCK-owych shoot'em up-ów mamy na pęczki, to od czasu do czasu pojawiają się też produkcje łamiące ten schemat. Mieliśmy chociażby celowniczki, pseudo-platformówki, gry pseudo-3D, a co mamy tym razem? Tym razem oddano nam do zabawy produkcję, która jest połączeniem takiej klasycznej scrollowanej strzelanki i... wyścigów samochodowych.



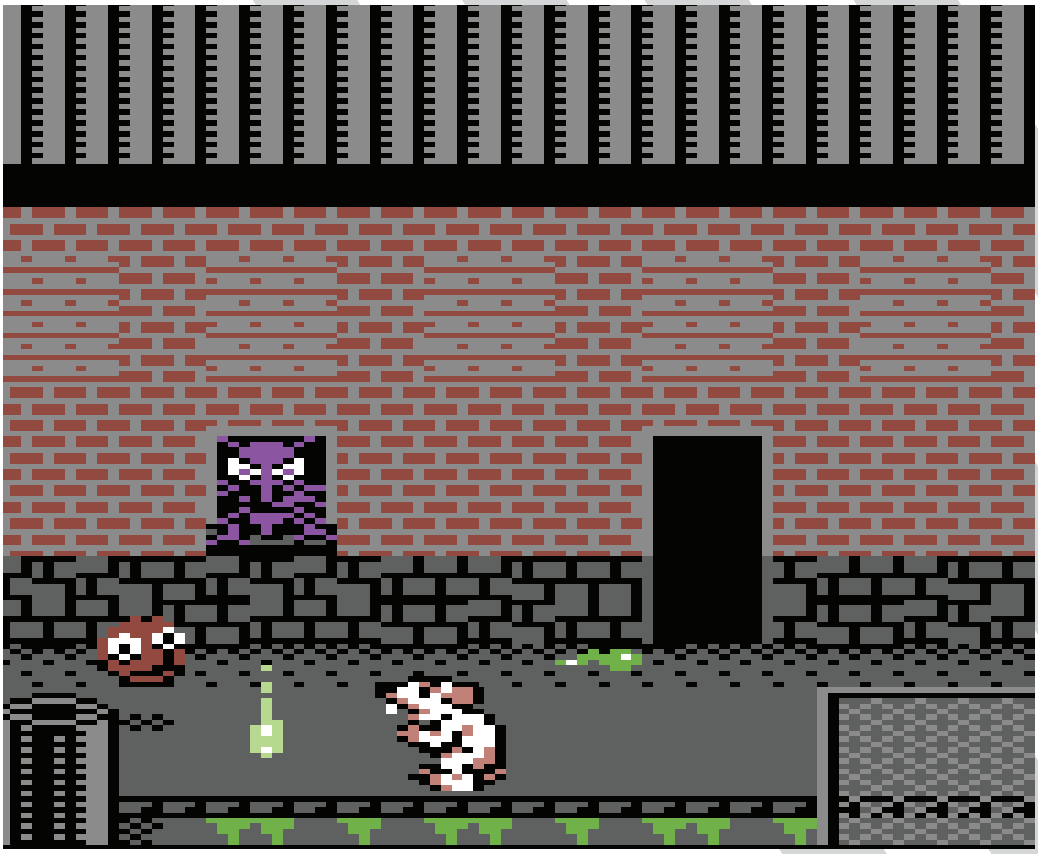
Wacky Waste pozwala nam wcielić się w postać pociesznego Szczurka (tak chyba można tłumaczyć z grubsza z angielskiego jego przydomek– „Ratty"), który jako że jego pasją jest najwidoczniej motoryzacja, zamarzył sobie iż zostanie lokalnym królem szos. W tym celu musi on wziąć udział w czterech wyścigach i pokazać swym oponentom, że nie ma sobie równych (i zgarnąć przy okazji w nagrodę wymarzony samochód). By jednak dotrzeć na start każdego kolejnego etapu, musi najpierw uporać się z przeciwnikami tarasującymi drogę prowadzącą na to miejsce. W praktyce oznacza to, jak już wcześniej było wspomniane, naprzemienność poziomów strzelankowych i wyścigowych.

Nasz bohater



jego pasją jest najwidoczniej motoryzacja, zamarzył sobie iż zostanie lokalnym królem szos.

Jako, że cała akcja dzieje się w miasteczku o nazwie Odpadkowo (w oryg. „Garbageville"), scenografia pełna jest rozmaitych odpadów, śmieci, brudu, złomu i tym podobnych. Do tego klimatu naturalnie dostrajają się przeciwnicy, którzy występują w roli karaluchów, czy zgniłych pomidorów. Odpowiednio traktuje ich też nasz Szczurek, któremu za pociski służy... własna, zielona ślina. I choć gra początkowo może sprawiać wrażenie dość prostej, to szybko się ta ocena diametralnie zmienia. Tyle, że tutaj poziom trudności nie tyle zależy od jakiegoś szczególnego wyzwania, co niestety pewnej „toporności" gry. Nasz szczurek porusza się bowiem dość wolno i czasami nawet szybki czas naszej reakcji nie pomoże w niebezpieczeństwie. Nie ma też możliwości omijania wrogów i ich pocisków poruszając się w pionie, gdyż oddano nam do dyspozycji jedynie ruch do przodu i do tyłu. Tyle dobrze, że strzelać można w każdym możliwym kierunku, nawet po skosie, co jest akurat bardzo potrzebnym tutaj rozwiązaniem. Niestety, jest z tym znów związane pewne niedopatrzenie (a może to celowe?), iż nie można strzelać do tyłu stojąc w miejscu, a jedynie właśnie wykonując ruch w tą stronę. A jeżeli właśnie z tyłu atakuje nas szybko zbliżająca się przeszkadzajka– mamy problem (a najbardziej w przypadku tych, które wymagają oddania w nie kilkunastu strzałów). Fakt, że niektórzy przeciwnicy nie pojawiają się na ekranie gdzieś tam w bezpiecznej odległości przy krawędzi, a praktycznie zaraz przy graczu, także z pewnością nie pomaga. Jednym słowem, łatwo nie jest i etapy chodzone można po prostu przyporządkować do



takiego typu gier, gdzie coraz dalszy postęp osiąga się praktycznie metodą prób i błędów podczas zapamiętywania schematów ruchu i miejsc pojawiania się przeciwników.

O ile podczas etapów chodzonych gracz może troszkę się „męczyć”, o tyle te wyścigowe stoją na lepszym poziomie i dają prawdziwą frajdę. Wiadomym jest, że nie są to takie typowe wyścigi (bo nie chodzi tu o to, by konkurentów wyprzedzić, lecz po prostu wyeliminować), tylko coś wyścigo-podobnego (na ile pozwolił SEUCK), ale jest po prostu dynamiczniej, odrobinkę łatwiej i ciekawiej. Trasy są dość fajnie skonstruowane, pełne zarówno nieco ciekawszego otoczenia, jak i rozmaitych przeszkód (nieźle wyglądają chociażby sunące skórki po bananach). To właśnie te etapy znacznie podnoszą ogólną ocenę grywalności.

Dziwnym rozwiązaniem jest jednak zmiana portu joysticka pomiędzy sekcjami chodzonymi a wyścigowymi. Szczerze mówiąc niezbyt rozumiem, czemu miał się przysłużyć taki pomysł. Nie jest to przecież typowa gra dla dwóch graczy, a jeżeli już koniecznie dwójka graczy chciałaby grać naprzemiennie, może podawać sobie joystick. Znacznie większa ilość osób będzie chyba jednak grała w Wacky Waste w pojedynkę, a wtedy ma do wyboru albo co poziom łapać za drugi drążek, albo przepinać wtyczkę pomiędzy portami (jeżeli ma tylko jeden joy), lub przełączać aktywny port (w emulatorze).

No dobrze, a jak jest z kwestiami audiowizualnymi? Ogólnie rzecz biorąc, oprawa graficzna nie zachwyca jakoś szczególnie. Choć może raczej powinienem powiedzieć że jest dość nierówna, bo ciekawe i ładnie wykonane miejscówki kontrastują tu trochę z tymi bardziej nudnymi i pustymi. Czuć po prostu w tej kwestii lekko zmarnowany potencjał, myślę, że można było w tą grę tknąć więcej „śmieciowego” urozmaicenia. O muzyce, cały czas przygrywającej nam na bieżąco w czasie zabawy, w zasadzie ciężko jest powiedzieć coś więcej. Ot taka, dość energiczna melodyjka, całkiem właściwie przyjemna i pasująca do samej gry. Tyle, że jednocześnie nie ma w niej specjalnie nic takiego, na czym wybitnie można zawiesić ucho i podczas gry po prostu się o niej po chwili zapomina.

Przyznam się szczerze, że gdy po raz pierwszy zobaczyłem screeny z tej gry (zachęcające do napisania niniejszej recenzji), liczyłem na nieco bardziej urzekającą produkcję. Tymczasem, dzieło Alfa Yngve (grafika, projekt), Richarda Baylissa (muzyka) i Martina Pipera (SEUCK-owe rozszerzenia) nieco mnie zawiodło. Nie jest to gra zła, ale szczerze mówiąc, powyżej średniej bym jej raczej nie stawiał. Warto też przy tym pamiętać, że ocena jest podniesiona konkretnie przez ciekawsze etapy wyścigowe (warto więc zagrać chociażby dla nich samych).

■ ***noctropolis***

Wacky Waste

Grafika: ██████
Dźwięk: █████
Grywalność: ██████

The New Dimension, 2014

MID´S 80

Arctic Shipwreck

Grupa rozbitków z tonącego statku trzęsie się z zimna, ściśnięta na dość sporej, choć będącej niczym w porównaniu do ogromu arktycznych wód krze. Wokół tylko szum fal, świst mroźnego wiatru i arktyczna pustka. Czy jest dla nich jakaś nadzieja? Ekspedycja ratunkowa co prawda powinna już wyruszyć, ale kra pod wpływem silnego wiatru mocno kołysze się na boki i raz po raz niebezpiecznie się przechyla. Cóż więc mogą zrobić? Czy tylko biernie czekać, czy też ktoś będzie w stanie ich uratować? Zaraz, zaraz... przecież kręcił się tu taki przyjazny, włochaty mamut...

Opisywana gra jest pierwszym dziełem węgierskiej grupy Fş451. Od razu napiszę może, że jeżeli kogoś bardziej interesują szersze kulisy powstawania tego tytułu, losy jego programistów oraz ogólny komputerowy klimat na Węgrzech w początkach lat 80-tych – zapraszam do przeczytania (jeżeli jeszcze tego nie zrobiliście) wywiadu z Viktorem T. Tothem (jednym z członków grupy i jednocześnie twórców Arctic Shipwreck) na łamach C&A Games 4. Napomknę tutaj jedynie, że pomysł na opisywaną produkcję nie pochodził bezpośrednio od nich, a co ciekawe, był wynikiem konkursu. Za to sami programiści – jak pisze na swej stronie pan Toth – choć pracowali na pożyczonym sprzęcie i za śmiesznie niskie wynagrodzenia, bawili się przy tym jak nigdy!

Mamut!!!

Sama gra polega na tym, iż wcielając się w rolę wspomnianego mamuta, musimy tak umiejętnie poruszać się po powierzchni kry, by swoim ciężarem niwelować jej kołysanie.



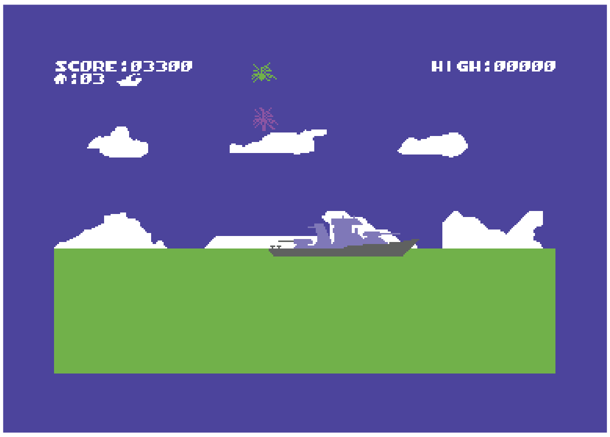
Pamiętam, że gdy po raz pierwszy zetknąłem się z tą grą, ogromne wrażenie zrobiła na mnie fizyka opisywanej lodowej kry. Mimo, że zajmuje ona dużą część ekranu, jest bardzo fajnie animowana i w świetny sposób reaguje swoim przechyłem na masę poruszającego się po niej mamuta. Robi to przy tym z odpowiednim opóźnieniem, co majestatycznie podkreśla jej sporą, lodową masę. Sami twórcy byli zresztą swego czasu bardzo dumni z owego algorytmu i muszę przyznać, że w ogóle im się nie dziwię. Tym bardziej, że mówimy w sumie o samych początkach ery C64. Skoro nawet dziś jest co oglądać patrząc na tą produkcję, to wtedy było tak tym bardziej.

Sama gra polega na tym, iż wcielając się w rolę wspomnianego mamuta, musimy tak umiejętnie poruszać się po powierzchni kry, by swoim ciężarem niwelować jej kołysanie. Gdy bowiem kra za bardzo się wychyli, część znajdujących się na niej rozbitków (a w niesprzyjających okolicznościach nawet wszyscy naraz) zsunie się wprost do wody. Uważać trzeba przy tym, by do tej wody nie wpaść samym mamutem, bo oznacza to automatyczny koniec zabawy. Ludzi trzeba utrzymywać na powierzchni lodu tak długo, aż na ratunek przybędzie widoczny na horyzoncie statek. Generalnie rzecz biorąc, do zaliczenia poziomu wystarczy nam uratowanie choć jed-

nego rozbitka, ale im więcej z nich ocaleje, tym bardziej imponujący będzie wynik punktowy. Oprócz bonusu za ilość uratowanych, punkty przydzielane są także na bieżąco, za sam czas udanego utrzymywania się na krze. Gdy statek ekspedycji ratunkowej zdoła do nas szczęśliwie dotrzeć (a raczej gdy to my zdołamy szczęśliwie wytrwać do tego czasu), ukazuje się nam krótka sekwencja z fajerwerkami, po której... lądujemy na kolejnej krze z kolejnymi rozbitkami, w nieco zmienionej kolorystyce i co najistotniejsze, także nieco wyższym poziomie trudności, spowodowanym mocniejszym wiatrem.

Pewnym urozmaiceniem w rozgrywce jest też atakujący dość często naszą kolonię rozbitków ogromny ptak. Nie niepokojony, pochwyci on po prostu w swoje szpony jednego z naszych towarzyszy i odleci. Odgonić go jest z kolei dosyć łatwo, bo wystarczy zbliżyć się do niego naszym futrzanym opiekunem. Tyle że, no właśnie, paradoksalnie może to stanowić pewien problem. Zdarza się bowiem tak, że kierunek nadlatywania ptaka całkowicie kłóci się z kierunkiem, w którym musimy się aktualnie udać, by naprostować przekrzywioną krę. Czasami trzeba więc będzie przekalkulować, co nam się bardziej opłaca. Czy skazać jednego z rozbitków na niechybne pożarcie, czy też zająć się odpowiednio ptaszyskiem, ale jednocześnie narazić na niebezpieczeństwo upadku w lodowatą wodę większą ilość ocalonych? Wybór jest trudny, ale nikt nie mówił przecież, że życie mamuta będzie łatwe.

Tło dźwiękowe tejże produkcji stanowi przygrywany z przytupem na ekranie tytułowym fragment popularnej szanty „Morskie Opowieści" (w oryg. „The Drunken Sailor"). Co prawda jego interpretacja jest tam bardzo uproszczona i odgrywana na pojedynczym, prostym dźwięku, ale takie były wtedy czasy, a i dziś swój urok to też ma. W czasie rozgrywki z kolei towarzyszą nam tylko oszczędne efekty dźwiękowe i jest to moim zdaniem bardzo dobre rozwiązanie. Szum fal i pojedyncze kroki mamuta dobrze oddają bezkres wód Arktyki. Poza chwaloną już wcześniej lodową krą, grafika wpisuje się dobrze w czasy, w których powstawała. Choć jest dość oszczędnie, bardzo podoba mi się na przykład wykonanie zarówno sporego rozmiarowo mamuta, jak i drobnych ludzików w roli rozbitków.



Duma

Sami twórcy byli zresztą swego czasu bardzo dumni z owego algorytmu i muszę przyznać, że w ogóle im się nie dziwię.



Ptaszysko

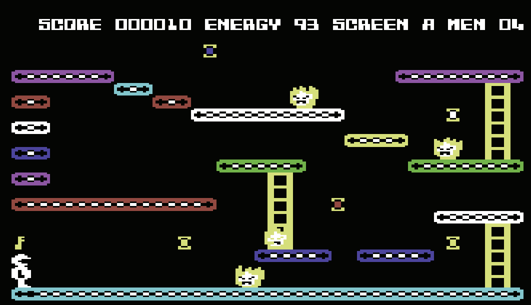
Pewnym urozmaiceniem w rozgrywce jest też atakujący dość często naszą kolonię rozbitków ogromny ptak.

Tak więc, choć oprawa audiowizualna z początków ery C64 może w pewnych aspektach trącić dziś nieco myszką, to sam pomysł i poziom grywalności nie zestarzały się ani trochę. Arctic Shipwreck to idealna gierka do odpalenia dla chwili relaksu i w dodatku taka, do której da się często wracać bez cienia znużenia. Co więcej, stojący za nią pomysł (i prostota sterowania) wydaje mi się tak dobry, że dziwię się wręcz, iż nie powstał jeszcze remake tej gry na współczesne urządzenia przenośne (no chyba że nic o tym nie wiem, bo przyznam szczerze, iż nie śledzę tego rynku jakoś szczególnie). Jeżeli ktoś jeszcze w to nie grał, to jak najbardziej polecam, a jeżeli grał, to... także polecam sobie odświeżyć ;).

■ ***noctropolis***

Mr. Robot and his Robot Factory

Niektóre rzeczy pomimo upływu lat nie ulegają zmianie. Podobnie jak w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku, tak i w obecnym czasie edytor poziomów potrafi znacząco wydłużyć żywotność gry komputerowej. Jeżeli tylko rozgrywka sprawia przyjemność, a autor znajdzie chętnych do sprawdzenia radosnej twórczości, jedynym ograniczeniem staje się wyobraźnia. Pierwszą grą w moim życiu, która oferowała możliwość zbudowania własnej planszy był "Mr. Robot and his Robot Factory".

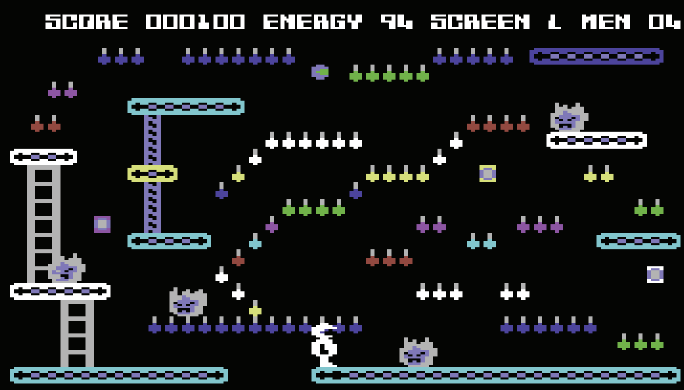


Czy Pan Robot wyszedł z kopalni?

Spoglądając wyłącznie na rozgrywkę w "Panu Robocie" można odnieść wrażenie, że jest to kolejny odcinek przygód Bounty Boba, głównego bohatera z produkcji "Miner 2049'er". W obu grach musimy nadepnąć na każdy centymetr podłogi, mając na uwadze ograniczenie czasowe oraz zgraję nikczemnych przeciwników. Nie przypominam sobie, aby podobne do siebie gry były w tamtych latach, określane mianem "klonów" i bardzo dobrze, że tak to wyglądało. Dla "Mr. Robota" pomimo wspomnianych wcześniej podobieństw byłby to krzywdzący przydomek, bowiem gra ma w sobie sporo oryginalności.

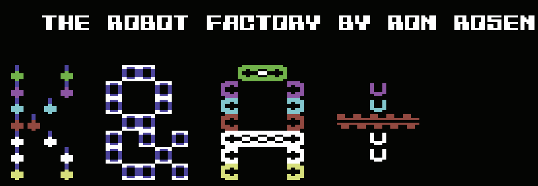
Wyczyszczenie wszystkich platform z pigułek mocy to cel, do jakiego należy dążyć na kolejnych ekranach. Zadanie brzmi jak robota dla zwykłego ciecia z miotłą, dlaczego więc zaangażowano do tej pracy eleganckiego blaszaka? Odpowiedź jest prosta - kolejne pomieszczenia pełne są niebezpieczeństw, które zagrażają ludzkiemu zdrowiu

i życiu. Kto przy zdrowych zmysłach zabrałby się za sprzątanie magazynu, w którym jakiś trefniś zbudował podłogę z min przeciwpiechotnych? Po dodaniu do tego wysokich, trudnodostępnych platform oraz obdarzonych świadomością kosmicznych płomieni, sprawa staje się jasna. Tylko Pan Robot nadaje się do wykonania tego parszywego zadania.



Jak duża jest ta fabryka?

Autorzy przygotowali do wysprzątania 22 ekrany, co jest całkiem dobrym wynikiem, zwłaszcza, że "Robot Factory" pozwala na podwojenie tego wyniku własnymi produkcjami. Liczby to jedno, ale moim zdaniem ważniejsza jest pomysłowość konstruktora tychże poziomów. Odniosłem wrażenie, że zawarty w grze zestaw plansz jest dość zróżnicowany oraz sprawia wrażenie przemyślanej kolekcji. Ilość różnorodnych materiałów dostępnych w fabryce jest co najmniej zadowalająca. Oprócz standardowych platform oraz przeszkód wspomnianych powyżej, do dyspozycji budowniczych oddano także taśmociągi, windy, trampolinę, a nawet zestawy magnesów. Zdecydowanie jest w czym wybierać, pozostaje kwestia rozbudzenia wyobraźni.





Na zakończenie pragnę was ostrzec przed nutką widoczną na pierwszym ekranie. Jest ona warta 100 punktów, co można uznać za kuszącą ilość, jednak pełni także funkcję przełącznika pomiędzy efektami dźwiękowymi a całkowitą ciszą.

■ ***Bobikowoz***

Mr. Robot...

Grafika:

Dźwięk:

Grywalność:

Datamost Inc, 1984

C64PERSIAN



C64 to komputer, który nie zna granic i jego ekspansja w świat spowodowała dotarcie do miejsc, które z naszego punktu widzenia wydają się dość egzotyczne. Jednym z takich miejsc jest Iran, gdzie nasz Komodorek także zagościł, a ponadto był tam nawet swego czasu najpopularniejszym komputerem. Udało się nam nawiązać kontakt z Peyman'em – założycielem perskojęzycznego forum o C64 – skutkiem czego prezentujemy wywiad z tymże człowiekiem.

Czy mógłbyś na początek się przedstawić?

Nazywam się Peyman i jestem webmasterem forum o Commodore (http://www.c64persian.tk).

Powiedz coś więcej o sobie, czym się zajmujesz itp.?

Urodziłem się w roku 1976. Pracuję jako technik sprzętowy, posiadam wykształcenie licencjackie w dziedzinie ICT (teleinformatyka – przyp. red.). Interesuję się projektowaniem stron internetowych, no i oczywiście, czego nie mogę pominąć – najlepszym komputerem na całym świecie, do którego nostalgię czują wszyscy jego dawni irańscy użytkownicy – czyli C64.

Skąd wzięło się u Ciebie zainteresowanie komputerem Commodore 64?

Pierwszy raz zetknąłem się z Commodore 64 w 1988 roku, kiedy to uczęszczałem do szkoły podstawowej. Komputer stał u mojego wujka w domu, świeżo po jego zakupie. Wujek nie miał jeszcze żadnych gier na taśmach i nie wiedzieliśmy nawet jak wczytać bądź zapisać program! Żeby w coś zagrać, musieliśmy wpisać blisko 200 linii kodu w BASIC. Gdy próbowaliśmy to zrobić po raz pierwszy i dotarliśmy do mniej więcej setnej linii, nagle z powodu nalotu powietrznego (nasz kraj był w stanie wojny z Irakiem) nastąpiła awaria prądu w całej okolicy. Cała praca poszła na marne. Gdy po jakimś czasie elektryczność wróciła, postanowiliśmy spróbować ponownie i wtedy już udało się szczęśliwie wpisać cały kod i zagrać w tą grę. Nie pamiętam już zbytnio co to była za gra, pamiętam tylko, że był tam sterowiec strzelający do innych i że była to bardzo prosta gra. Pierwsza, w którą grałem na C64. Jakiś miesiąc później, widziałem jak wujek grał w grę z ninją (choć tak właśnie podejrzewaliśmy, to kontaktując się jeszcze ponownie z przepytywanym, potwierdziliśmy, że chodzi o „The Last Ninja" - przyp. red.). Bardzo mi się spodobała i wtedy to zainteresowałem się tym sprzętem na poważnie. W ogóle, w tamtym czasie sporo ludzi zaczynało interesować się informatyką i komputerami. Mnóstwo osób chciało je nabyć, ale jako że nasz kraj był jeszcze w stanie wojny z Irakiem, to możliwości kupna były ograniczone. W każdym razie, C64 był wtedy najpopularniejszym komputerem u nas.

Kiedy nabyłeś swojego C64?

C64 kupiłem w roku 1989 za cenę 300000 riali irańskich (nie pamiętam ile to wtedy było w przeliczeniu na dolary). Niedługo później zacząłem wpierw programować w BASIC, a następnie zainteresowałem się grzebaniem w grach, tak by na przykład wyciągnąć z nich sprite'y, muzykę, czy też włączyć różne triki.

Powiedz nam coś o irańskiej społeczności użytkowników Commodore, czy dużo było fanów tych komputerów?

A może wiesz coś o jakichś większych irańskich produkcjach (grach, demach, kolekcjach)?

Commodore 64 i Amiga 500 były bardzo popularne wśród Irańczyków i wiele osób interesujących się komputerami miało właśnie te sprzęty. O grach i demach nie wiem zbyt dużo, to pytanie trzeba by zadać użytkownikowi Amirtava z naszego forum (użytkownik ten to Amir Morteza Tavakolnia – jeden z programistów irańskiego sequela-przeróbki „The Last Ninja", czyli „Beauty And The Beast" (http://www.gamesthatwerent.com/gtw64/beauty-and-beast) – przyp. red.).

Czy w Iranie były też komputery Atari?

Komputerów Atari było bardzo mało, natomiast konsola Atari 2600 wraz z grą River Raid były bardzo popularne i w roku 1986 można je było spotkać niemal w każdym domu.

Jakie są Twoje ulubione gry, zarówno kiedyś jak i teraz?

Obecnie poznaję dopiero wiele gier, których w tamtych czasach nie znałem, ale zarówno kiedyś jak i dziś, moimi ulubionymi tytułami są: The Last Ninja 1, Battleship, Battle Valley, Commando, Turbo Out Run, Heli Drop, ACE, International Karate, Soldier One, Beach-Head, Skool Daze, Little Computer People i wiele innych... Ulubiona muzyka pochodzi z kolei od Jeroena Tel'a i Roba Hubbard'a, a najlepsza perska muzyka pochodzi z dema Computer Saz (http://csdb.dk/release/?id=120670), którego autorem jest Hamed Ranjbar Navazi.

Jak wyglądała sprawa z oprogramowaniem w Iranie?

Większość oprogramowania była piracka, oryginałów było mało. Pewna irańska firma tworzyła programy w języku perskim do nauki obsługi Commodore (te programy są aktualnie dostępne i wrzucę je na CSDB), ale nie było żadnych perskich gier. Pewna firma robiła też kartridże, ale wciąż nie możemy dotrzeć do żadnego z ich twórców. Na forum C64PERSIAN staramy się stworzyć kompletną listę autorów tego całego oprogramowania i sprzętu.

Czy była możliwość nabycia oryginalnego oprogramowania w sklepach?

Tak. Pamiętam, że mój wujek miał 4 czy 5 oryginalnych gier i programów. Ja miałem oryginalną grę Platoon, lecz bez okładki. Kupno oryginalnego oprogramowania było jednak bardzo trudne, w sklepach było ono słabo dostępne i większość sklepów sprzedawała kopie.

Czy była u Was w tamtych czasach jakaś prasa komputerowa?

Istniał wydawany w języku perskim magazyn zwany کامپیوترهای خانگی (na nasze to chyba coś w stylu „Komputery domowe", przynajmniej tak podejrzewamy – przyp. red.), traktujący o Commodore, Amidze, Spectrum i troszkę o Atari. Ja i mój wujek Dr. Vahid tłumaczyliśmy solucje i tipsy do gier na język farsi (farsi to urzędowa nazwa języka perskiego w Iranie – przyp. red.), które braliśmy z „RUN" i „Commodore Magazine", a następnie wysyłaliśmy do „Komputerów domowych". Część z nich została tam wydrukowana. W tamtym czasie mój wujek był studentem me-



dycyny i kupował „RUN" i inne magazyny za pośrednictwem poczty z USA i UK.

Na CSDB jest kilka starych dem z Iranu. Czy istniało u Was coś takiego jak demoscena? Czy fani C64 spotykali się na różnych organizowanych zlotach itp.?

Nic mi o tym nie wiadomo. Umieściłem na CSDB kilka dem z naszego kraju, jednak to dopiero początek i potrzeba sporo czasu, żeby to wszystko odnaleźć i utrwalić. Przez dobrych 20 lat istniało tylko kilka stron o C64 w języku perskim i wszystkie z nich zawierały bardzo mało informacji. Pomyślałem sobie więc, że jeżeli stworzę to forum i spotkają się na nim dawni użytkownicy C64 i A500 z Iranu, to uda się właśnie zebrać sporo zapomnianych przez ostatnie lata, a pochodzących z naszego kraju rzeczy.

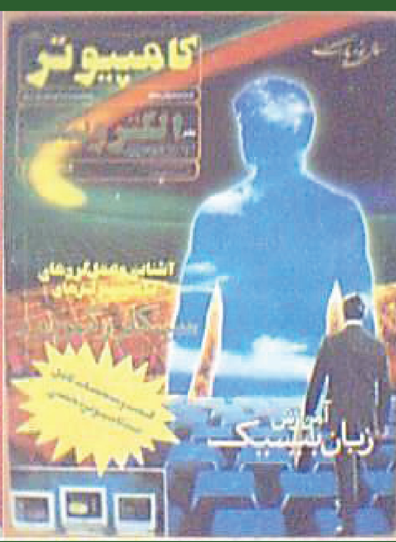
Czy społeczność C64PERSIAN może być obecnie traktowana jako grupa scenowa?

Tak, mamy osoby zajmujące się programowaniem, ale potrzebujemy trochę czasu, by znaleźć też kogoś do innych profesji. Niestety, kilku utalentowanych ludzi związanych z C64 nie ma już z nami. Grafik i koder Reza Shamsian odszedł z powodu nagłego ataku serca, a muzyk i koder Hamed Ranjbar Navazi zginął w wypadku samochodowym. Grupa C64PERSIAN pracuje obecnie nad nowym demem. Gdy będzie ono gotowe, zostanie umieszczone na CSDB.

Czy pamiętasz jakieś interesujące bądź zabawne sytuacje z przeszłości związane z Commodore?

W 1991 roku, nieco ponad rok po tym gdy kupiłem swojego C64, kupił go także mój kolega z sąsiedztwa, o imieniu Ehsan. Pisaliśmy programy w BASIC, zapisywaliśmy je na taśmach i dawaliśmy innym, głównie dla zabawy... Raz właśnie, gdy aktualnie zasilacz od mojego C64 był spalony, byłem u niego w domu i on wpadł na pomysł, by dla żartów napisać pewien program. Konkretnie, celem żartu miał być inny nasz kolega, Hooman. No więc, na C64 Ehsana napisałem program niby do sprawdzania portu kartridża. Wyświetlał on na ekranie graficzny schemat tego portu, sprawdzał wszystkie piny, a na końcu wyświetlał napis: „twój port kartridża jest uszkodzony". Ten komunikat, jak i cały program, to oczywiście był 100% fake. Zanieśliśmy go do Hoomana, by ten „przetestował" sobie port kartridża w swoim C64. Gdy tylko zobaczył końcowy komunikat, to w pełnym przerażeniu chciał natychmiast wyjąć kartridż przy włączonym C64! Ja stojąc za nim, powiedziałem mu by tego nie robił, bo ten cały program to był tylko żart ;-). Pisząc nasze programy w BASIC (to wszystko były bardzo proste rzeczy, na przykład mini gra składająca się z pytań i odpowiedzi, sprite kontrolowany joystickiem – wszystkie jednak w humorystycznej konwencji), zastosowaliśmy zabezpieczenia ukrywające kod programu przy próbie podejrzenia go komendą LIST. Kilku innych naszych kolegów z sąsiedztwa starało się z kolei je złamać, tak by zobaczyć jak to wszystko działa i wykorzystać kod







w swoich programach. Próbowali wielu sposobów, lecz bez powodzenia. Gdy ostatecznie nie dali rady, powiedziałem im jak to zrobić za pomocą POKE lub innych trików ;-). Programując wtedy w BASIC, dysponowaliśmy tylko instrukcją do C64 i informacjami z „Komputerów domowych".

Co było powodem założenia forum C64PERSIAN?

Mam całe lata wspomnień związane z użytkowaniem C64 i postanowiłem założyć to forum jako hołd dla złotej ery komputeryzacji, w której żyłem, a jednocześnie by umożliwić wzajemną dyskusję irańskim fanom Commodore. Istnieje ono już 2 lata i mam nadzieję, że pomoże ono zebrać się ponownie wszystkim dawnym użytkownikom Commodore z Iranu, a tych było swego czasu dość sporo, jako że w ostatnich latach sprzęt ten został niestety u nas prawie całkowicie zapomniany.

Czy aktualnie posiadasz komputer Commodore?

Tak, posiadam. Inni użytkownicy naszego forum także posiadają u siebie C64, A500, albo inne platformy, takie jak Spectrum, A1200.

Dziękujemy bardzo za wywiad!

Dziękuję i składam najlepsze życzenia wszystkim ludziom, którzy czują nostalgię do C64 i A500.

Od redakcji: Zdajemy sobie sprawę z tego, że wywiad może sprawiać lekko chaotyczne wrażenie. Jest to skutkiem pewnych problemów we wzajemnej komunikacji, która nie była zbyt prosta, gdyż my nie znamy perskiego, a Peyman zbytnio angielskiego. Dodatkowo, często trzeba było o wiele rzeczy dopytywać, wyjaśniać nieścisłości i czasem jak na złość temat gmatwał się jeszcze bardziej :-). Musieliśmy włożyć sporo wysiłku w to, by złożyć otrzymane informacje we w miarę spójną i logiczną całość. Staraliśmy się z całych sił, by efekt końcowy był możliwie jak najbardziej „zjadliwy" dla czytelnika końcowego. Mamy nadzieję, że tak się właśnie stało.

Analizując wypowiedzi Peyman'a na przesyłane mu pytania spostrzegliśmy, że komputery takie jak Amiga czy Spectrum, posiadają swoje odpowiedniki nazw w języku perskim (Amiga to اگیمآ, a Spectrum to مورتکپسا), marka Commodore za to takiej nazwy własnej nie posiada, jest zapisywana jako رودومک – co można tłumaczyć fonetycznie jako Kmvdvr. Można to traktować jako taką ciekawostkę. Druga sprawa jest taka, że forum mimo swej oficjalnej nazwy, posiada także oddzielny dział poświęcony Amidze – ten jednak jest znacznie mniej popularny. Peyman podzielił się też z nami kolekcją skanów okładek wspominanego magazynu „Komputery domowe". Kilka z nich prezentujemy jako ilustracje wywiadu. Okładki pochodzą z lat 1988 – 1994 (według perskiego kalendarza to lata 1366 – 1372 – tam lata liczy się od ucieczki Mahometa z Mekki w 622 r. n. e.) i wygląda na to, że był to regularnie wydawany miesięcznik – musiał więc działać dość prężnie. Udowadnia to poniekąd, że użytkownicy C64 (i innych komputerów) w Iranie w tamtych czasach to nie jakiś folklor, ale rzeczywiście dość liczna grupa.

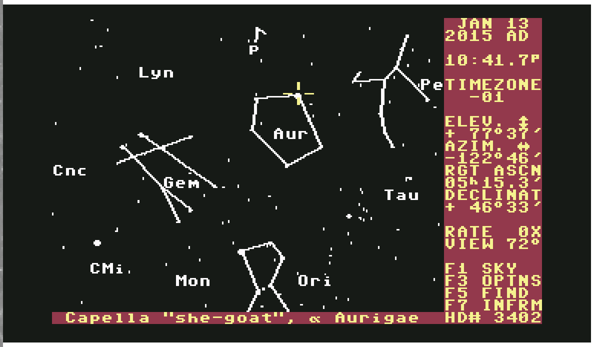
■ ***Ramos & noctropolis***



Gwiazdy i planety a'la Commodore

Każdego dnia, nieprzerwanie od miliardów lat nastaje noc. My ludzie od wieków obserwujemy zjawiska, jakie wówczas zachodzą na niebie – gwiazdy, mgławice, planety… Chyba każdy z nas jest w stanie znaleźć i rozpoznać Wielki Wóz. Dla każdego szanującego się pasjonata nocnego nieboskłonu istotnymi narzędziami są oczy oraz mapa nieba – czyli zgodny z daną chwilą obraz ustawienia gwiazd i obiektów mgławicowych. Może być na papierze, ale także na ekranie komputera, czy smartfona. Podobne przydatne narzędzia w badaniu i poznawaniu tajemnic widzialnego Kosmosu powstały i na Commodore. Pozwoliłem sobie zebrać kilka takich pozycji i zestawić ze sobą.

Sky Travel

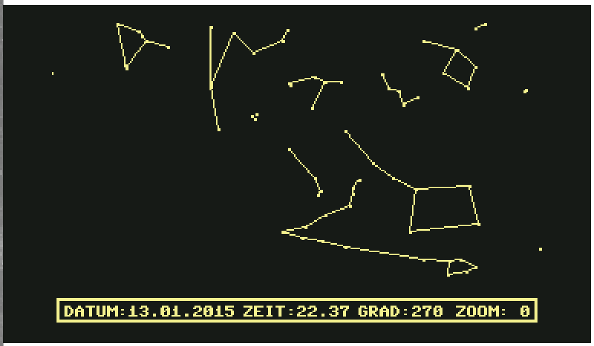


Zdecydowanie najbardziej profesjonalny z wybranych programów. Został wydany przez firmę Commodore w '84 roku. Jego pełna nazwa to „Sky Travel: A Window to our Galaxy". Pełne załadowanie i uruchomienie się programu zajmuje blisko 4 minuty, co już świadczy o pewnym ogromie danych, jakie są w nim zawarte. Po wykonaniu wszystkich potrzebnych obliczeń zostajemy ustawieni przed południowe niebo w okolicach Nowego Jorku 1 stycznia 1985 roku. Oczywiście nie stanowi to żadnego problemu, gdyż łatwo możemy ustawić parametry odpowiednie dla naszego miasta, daty i godziny. Używając joysticka możemy się poruszać po całym niebie – nawet tym pod horyzontem, a na temat każdego elementu spreparowana została przyjemna i treściwa notatka. Możemy śledzić aktualne pozycje takich obiektów jak gwiazdy, planety i mgławice. Wygodną opcją dostępną w tym programie jest wyszukiwanie obiektów na niebie – wystarczy wybrać to polecenie, nazwę obiektu i zaczekać. Zaczekać – to jest z kolei dużą wadą tej wirtualnej mapy nieba. Wszystko trwa bardzo długo, nawet przesunięcie obserwowanego obszaru odrobinę w jakimkolwiek kierunku zajmuje wiele czasu i to poważnie obniża funkcjonalność programu.

Ocena:

Funkcjonalność | Zgodność | Przejrzystość

Planetarium



Pod tą niezwykle oryginalną nazwą kryje się produkcja wydana przez Heinz Heise oraz Input 64 w `85 roku. Program ten jest – jak się można domyślić – po niemiecku, a zatem do jego obsługi trzeba po prostu znać ten język. Po załadowaniu i uruchomieniu programu, przed naszymi oczami staje schludne, niemieckie menu z czterema opcjami – instrukcje, ustawienia, mapa nieba i symulacja długoczasowa. Instruktaż jest napisany specjalistyczną niemieckczyzną, toteż miałem spore problemy z jego stuprocentowym zrozumieniem, ale ustawianie daty i czasu było znacznie łatwiejsze. Mapa nieba jest ładna i przejrzysta, po wciśnięciu klawisza spacji łączą się liniami wszystkie gwiazdozbiory. Można zmieniać kąt patrzenia na niebo w zakresie 360 stopni, przesuwając się o 5 stopni. Wygodną opcją jest możliwość nawet trzykrotnego powiększenia obserwowanego obszaru. Wadą tej mapy jest to, że nie można zmienić geograficznego położenia obserwatora, który został ograniczony do jakiegoś miejsca w Europie Środkowej. Ciekawym trybem w tym programie jest wspomniana wcześniej symulacja długoczasowa. Powoli drukuje ona na ekranie wskazany fragment nieba, rejestrując zmiany jego położenia w ciągu wskazanej ilości minut (najwięcej 9999), co daje efekt podobny, jak fotografia nocnego nieba o długiej ekspozycji.

Ocena:

Funkcjonalność ■■■■■■■■□□ Zgodność ■■■■■■□□□□ Przjerzystość ■■■■■■■■□□

Solar system

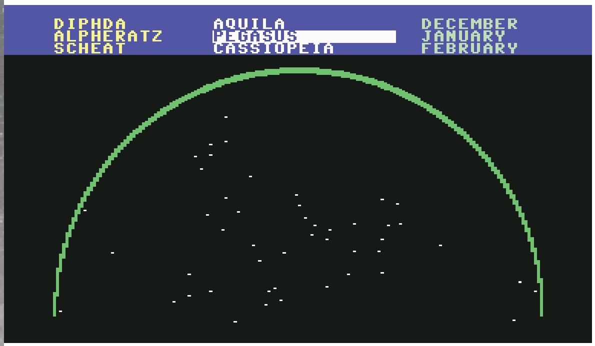


Niestety nie jestem w stanie stwierdzić, w którym roku i z czyjej inicjatywy powstał ten program, jednak nie stanowi to rzeczy niezbędnej w obliczu samego programu. Jest to precyzyjne i godne pochwały narzędzie, wręcz naukowe. W trakcie jego uruchamiania zostajemy zapytani o precyzyjne dane położenia geograficznego obserwatora i datę z dokładnością do minuty, co już zwiastuje porządną produkcję. W menu głównym dostępnych jest szesnaście opcji. Pierwszych 11 to obiekty Układu Słonecznego – wszystkie planety, Słońce, kometa Halley'a oraz Księżyc. Wybranie tych opcji wyświetla dokładne i bieżące informacje na temat wskazanego obiektu, jak odległość od Słońca, godzinę wschodu, czy położenie na niebie w układzie równoleżnikowym. W przypadku Księżyca, komputer rysuje aktualną fazę, jednak trwa to bardzo długo. Pozostałe opcje menu głównego pozwalają na skorygowanie daty i pozycji obserwatora, wypisanie w schludnej tabeli najważniejszych danych obserwacyjnych obiektów Układu Słonecznego, a nawet wyświetlenie ich aktualnej pozycji. Jest to precyzyjne narzędzie, które potrafi rysować orbity wszystkich planet z dokładnością do dnia, zachowując ich ekscentryczność. Wyświetlone ustawienia można wydrukować, jednak potrzebna jest do tego drukarka.

Ocena:

Funkcjonalność ■■■■■■■■□□ Zgodność ■■■■■■■■■■ Przjerzystość ■■■■■■■■■□

Patrick Moore Astronomy Program



Tak, to chodzi o tego Patricka Moore'a, angielskiego astronoma-amatora. Wydany około '84 roku program astronomiczny jest sygnowany jego nazwiskiem i stanowi całkiem wygodne narzędzie. Dużą zaletą, wyróżniającą ten program z dwóch poprzednich pozycji jest to, iż działa on szybko i sprawnie, zapewne za sprawą dość prostego interfejsu. Twórca tej pozycji zaoferował nam sześć opcji w menu – mapę nieba od północy i południa, planety wewnętrzne, planety zewnętrzne, słownik astronomiczny oraz test astronomiczny. Mapa nieba jest dość wygodna, jednak w dużym stopniu uproszczona. O ile wcześniej zaprezentowane programy posługiwały się zaawansowanymi algorytmami do wyliczania pozycji ciał niebieskich, o tyle tutaj mamy prostą mapę podobną do mapy papierowej, ze stałym układem gwiazdozbiorów wobec siebie. Jedyne zmiany, jakich możemy dokonywać wobec czasu i przestrzeni obserwatora, to miesiąc. Plusem jest to, iż można wybrać sobie gwiazdy nocnego nieba i poczytać o nich kilka informacji. Ciekawiej prezentuje się opcja planet wewnętrznych i zewnętrznych – przedstawia ona schemat Układu Słonecznego, a planety poruszają się po orbitach. W tym samym czasie wyświetlane są informacje dotyczące aktualnie poruszającej się planety. Test dostępny w tym programie jest na dobrym poziomie, należy w nim podpowiedzieć na 20 wylosowanych pytań. Ja – przyznam się – odpowiedziałem dobrze na 11 z nich. Zawiodłem się poważnie na słowniku astronomicznym, gdyż nie działa – wpisanie nawet najprostszych haseł „zawiesza" komputer i jedynym ratunkiem jest reset.

Ocena:

Funkcjonalność Zgodność Przejrzystość

Solar System by Scott Talling

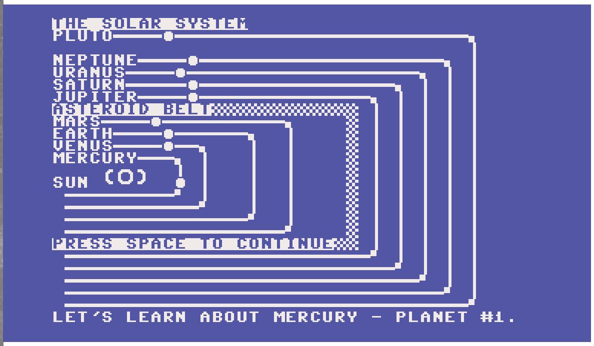


Ten program jest rzetelnym źródłem danych dotyczących planet Układu Słonecznego. Ładowanie nie trwa śmiertelnie długo, jak w przypadku „Sky Travel", a uzyskujemy schludną, prostą wręcz encyklopedię. W menu głównym dostępnych jest dziewiętnaście opcji. Pierwsze dziewięć wyświetla planety Układu Słonecznego z ich statystykami. Czytelny obraz planety, najważniejsze dane w odpowiednich jednostkach lub w stosunku do Ziemi – wszystko rzetelne i ze sporą dokładnością. Pozostałe dziesięć opcji przekazuje te same dane, jednak zestawia planety ze sobą, np. jednocześnie widzimy masę wszystkich planet jedna po drugiej. Jest to przydatne i czytelne narzędzie godne pochwały, nawet pomimo powstania w '84 roku.

Ocena:

Funkcjonalność Zgodność Przejrzystość

The Solar System

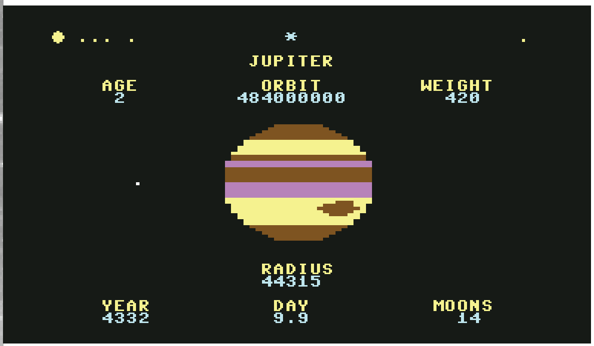


Bardzo kreatywne te nazwy… „The Solar System" jest edukacyjnym programem firmy Commodore z `83 roku. Jest nieprzydatny przy obserwacjach, jednak laik z poczuciem humoru chcący dowiedzieć się czegoś o Układzie Słonecznym na pewno doceni tę pozycję. Program pokazuje nasze planety poruszające się po orbitach – jest to ciekawe, zwłaszcza, iż rysowane są jedynie znakami PETSCII. Naciskając klawisz spacji wyświetlane są proste informacje na temat kolejnych planet, zaś po Plutonie, który wtedy był jeszcze uznawany za planetę, następuje test – sprawdzana jest cała wiedza, jaką przekazał program. Według informacji w nim zamieszczonej, „The Solar System" może być uruchomiony nie tylko na C64, ale także na PET. Jeśli miałbym określić ten program jednym zdaniem powiedziałbym: można, ale czy warto?

Ocena:

Wstrzymam się od oceny.

Visible Solar system



Ten program jest dosyć ciekawy. Wydany w '82 przez Commodore program już od początku robi wrażenie ładnymi grafikami. Naciskając klawisz „P" możemy oglądać ruchome modele czterech planet wraz z księżycami: Ziemi, Marsa, Jowisza i Saturna. Animacje są ładne i płynne, a wokoło wyświetlone są niektóre dane oglądanych obiektów Układu Słonecznego. Szkoda, że zabrakło tam Merkurego i Wenus… Naciskając klawisze cyfr, na ekranie wyświetlane są bardziej szczegółowe dane na temat wszystkich widzialnych gołym okiem planet, zaś klikając „A" możemy ustawić, do której planety mają być porównane owe dane. Może program ten nie jest tak naukowy, jak „Solar System" opisywany wcześniej, ale na pewno rzetelniejszy niż „The Solar System".

Ocena:

Funkcjonalność ██████░░░░ Zgodność ████████░░ Przjerzystość █████████░

Tym sposobem przejrzałem i oceniłem najważniejsze produkcje w sposób cokolwiek specjalistyczny ujmujące tematykę astronomiczną. Jeżeli nie będą one dla was przydatne, bo np. nie interesuje was Kosmos, to zawsze czekają na was astralne shoot'em up-y, albo inne przygody sci-fi.

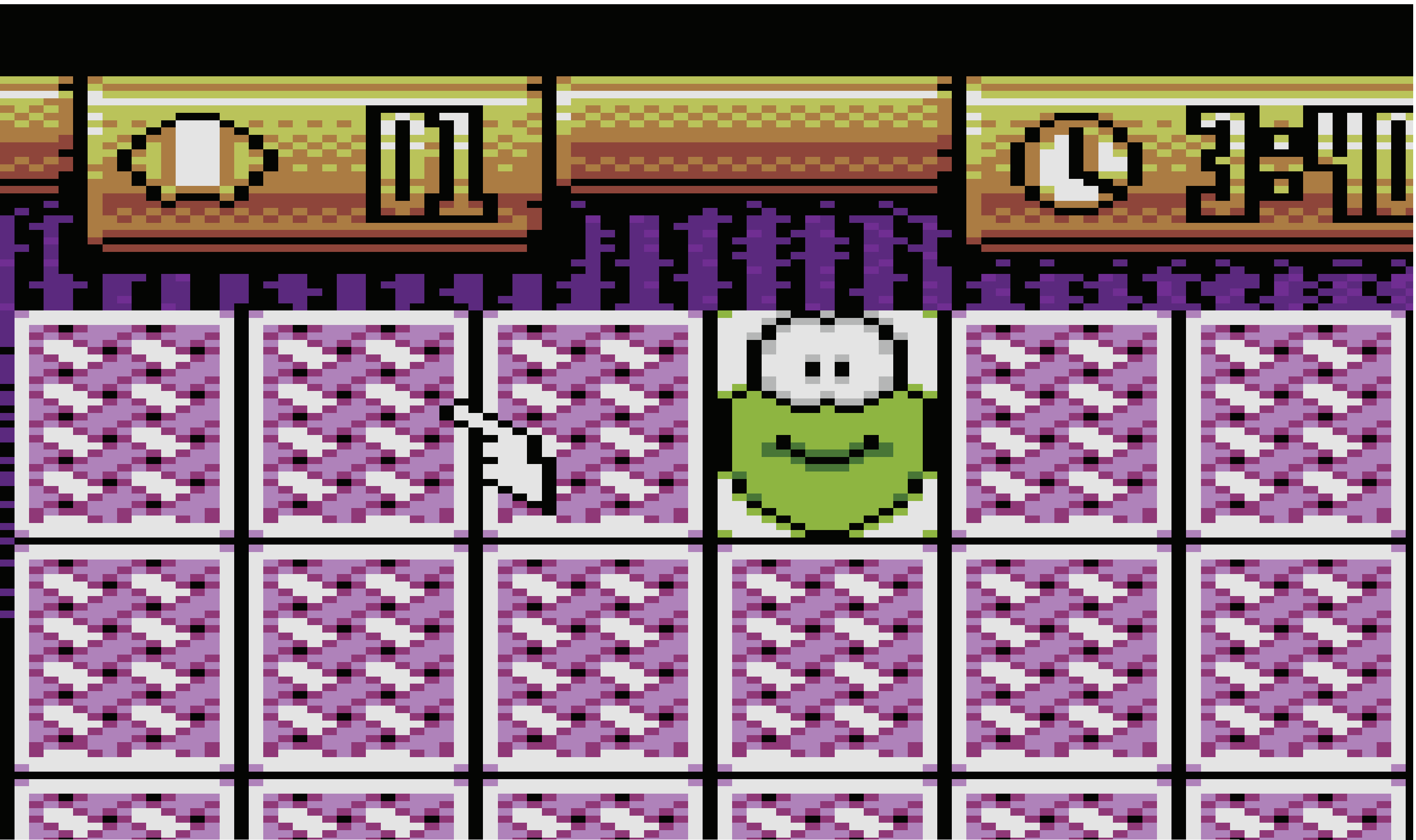
■ ***Minimoog***

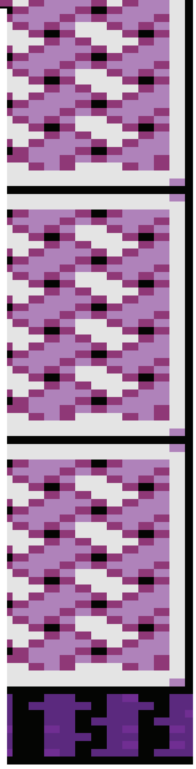
MEMENTO



Ludzki mózg to niezwykle „potężny” narząd, fabryka dobra i zła, drzemiący wulkan. Szlachetny, a zarazem niebezpieczny, mający wielki wpływ na nasz świat. Ile jesteśmy jeszcze w stanie osiągnąć? Jak wielka jest jego siła?

Podobno człowiek wykorzystuje tylko 10% swojego mózgu? Czyli 90% is dead? Toż to głupi mit, powtarzany od lat. Każdego dnia jego obszary zajmuje praca, bo przecież widzimy, słyszymy, czujemy, myślimy, poruszamy się, więc to jakieś chore stwierdzenie, że aż tak wielki procent jest niewykorzystywany. A cóż by się stało, gdyby ludzie posiadali nadprzyrodzone zdolności? Pewnie każdy chciałby rządzić wszechświatem, gdyż ziarno pazerności zasiane jest w każdym umyśle, a to, czy wykiełkuje czy nie, zależy tylko od nas samych. Chwała jednak tym, którzy mają dobre





i czyste zamiary, wykorzystując swoją wiedzę, umiejętności i predyspozycje.

No dobrze, chcesz zwiększyć wydajność swojej „mózgownicy”? Medytuj godzinami, jedz garściami orzechy włoskie, faszeruj się lecytyną. O rany! Nie popadajmy w szaleństwo, bo „co za dużo, to nie zdrowo”. Na początek proponuję, aby od czasu do czasu odpalić jakąś ciekawą grę logiczną, która nie tylko dostarczy nam fajnej rozrywki, ale pobudzi szare komórki śmigające w naszym mózgu.

Memento to tradycyjna gra logiczna trenująca umysł poprzez zapamiętywanie. Została ona oparta na tym samym pomyśle, co wersja C64 z 2013 roku po tytułem MEM64! Plansza składa się z trzydziestu odwróconych kart, na których ukrywają się różne znaki, przedmioty itp.

Rozgrywka polega na tym, aby po odwróceniu danej karty znaleźć drugą z tym samym rysunkiem, wówczas z pola ubędą nam dwie. Czynność tę powtarzamy do momentu, gdy wszystkie karty znikną. Na wykonanie zadania w każdej planszy przeznaczono cztery minuty. Jeśli się nie wyrobisz to najzwyczajniej w świecie czeka cię GAME OVER.

Twórcą tej wciągającej gierki jest węgierska grupa Assassins (ASN), która ma na swoim koncie między innymi super przygodówkę ADVENTURES IN TIME oraz bardzo udaną konwersje z ZX Spectrum UWOL – QUEST FOR MONEY. Wchodząc w szczegóły dodam jeszcze , że MEMENTO zakodował Gábor (Skoro), grafiką zajął się Róbert (KiCHY), a muzyką Csaba (Csabo). Grę zaprezentowano 12 listopada 2013 roku na łamach strony internetowej COMMODORE PLUS/4 WORLD.

Przyznam szczerze, że podoba mi się oprawa graficzna MEMENTO, jest wyraźna i kolorowa, a postać pewnej Pani o zalotnym spojrzeniu jeszcze bardziej ją podsyca. Muzycznie też dobrze, ponieważ TEDzio brzmi naprawdę fajnie i nie przeszkadza w skupianiu się. Dobre wykonanie oraz wysoka grywalność sprawiają, że naprawdę warto sięgnąć po tą niewielką gierkę.

■ ***Komek***

Memento

Grafika: ████████

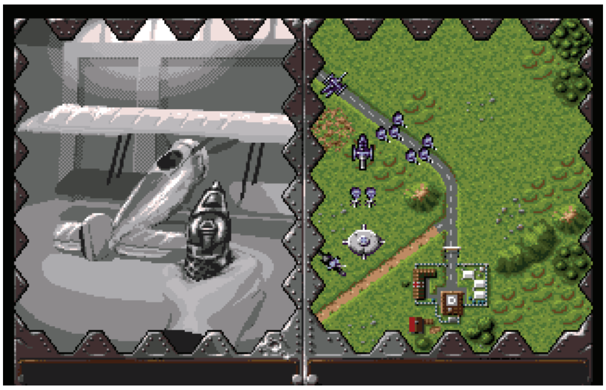
Dźwięk: ███████

Grywalność: ████████

Assassins (ASN), 2013

HISTORY LINE: 1914-1918

Gry komputerowe przełomu lat 80/90-tych przedstawiały jedynie skrawek działań wojennych: wydano kilka dobrych symulatorów lotniczych, ale generalnie brakowało ujęcia całościowego. Lukę tę w 1992



roku wypełniło niemieckie studio Blue Byte wydając na Amigę, a później na MS-DOS, History Line: 1914-1918. Tytułowy Bieg Historii oparty jest na silniku popularnej serii Battle Isle i z rozmachem, niczym dobra książka przeprowadza gracza przez wydarzenia pierwszej wojny światowej. Bo HL jest w zasadzie lekcją historii: obejmuje starcia rozgrywane w 2-miesięcznych odstępach czasowych, tak że przebieg wojny opowiedziany jest poprzez 24 misje na przestrzeni 4 lat konfliktu. Zadbano o tło historyczne, jednostki są rzetelnie scharakteryzowane, a każda z misji poprzedzona jest podsumowaniem przebiegu walk w ostatnich tygodniach. Gracz dowiaduje się o wydarzeniach na świecie, nowinkach technicznych, a nawet trywialnych sprawach opisywanych w gazetach danego okresu. Już samo intro świetne wprowadza nas w klimat i tło historyczne akcji: cutscenki przedstawiają zamach w Sarajewie, a animowana prezentacja mapy Europy wyjaśnia zawiłości polityczne. Scena przedstawiająca samotnego żołnierza na polu bitwy okraszona dopiskiem „Somewhere on the Western front. Summer 1916" wprowadza nas w rozgrywkę.

TEATR DZIAŁAŃ

Pierwszą decyzją gracza jest wybór strony konfliktu: Francji bądź Niemiec. Jest to oczywiście wybór uproszczony, bo przecież w wojnie uczestniczyła większość rozwiniętych krajów świata, ale z miejsca umiejscawia nas po jednej z walczących stron. Ekran gry podzielony jest na dwie części, co umożliwia rozgrywanie tur jednocześnie, a sama rozgrywka składa się z dwóch odrębnych tur: fazy ruchu i ataku. Podczas gdy jeden z graczy odpala silniki swoich

28 czerwca 1914 roku w wyniku zamachu dokonanego w Sarajewie ginie austriacki następca tronu, arcyksiążę Franciszek Ferdynand Habsburg. Zamach jest przygotowany i wykonany przez grupę serbskich nacjonalistów, ówczesnych mieszkańców Monarchii Austro-Węgierskiej dążących do przyłączenia Bośni do swojego kraju. W wyniku ataku Austro-Węgry stawiają Serbii ultimatum, które ta odrzuca. Sytuacja w Europie jest napięta: w wyniku różnorakich umów i traktatów zawieranych już od ery Bismarcka, kontynent jest podzielony na wrogie sobie sojusze. Po jednej stronie siły trójporozumienia, czyli ententy (Wielka Brytania,



maszyn, drugi odpala lont w swoich działach. W 1992 roku było to dość oryginalne podejście, które w kolejnych latach zostało powielone przez parę innych gier tego typu. Celem gry jest zajęcie wrogiej kwatery głównej lub po prostu zniszczenie wszystkich jednostek wroga. Widziana z lotu ptaka mapa podzielona jest na sześciokątne pola, a różne elementy krajobrazu (wzgórza, rzeki, jeziora, lasy, pola, drogi) wpływają na właściwości jednostek (zarówno bojowe, jak i ruchu). Na cechy jednostek wpływa też pora roku, przykładowo na mapach zimowych mobilność naszej armii jest zwykle mniejsza. Na mapach znajdują się również Warsztaty (depots) oraz Fabryki (factories) służące odpowiednio do naprawy istniejących lub tworzenia nowych jednostek. Neutralne początkowo budynki należy najpierw przejąć (czasem zostajemy nagrodzeni znajdującymi się w nich jednostkami), a od ich ilości zależy nasza zdolność produkcji (manufacturing points). AI komputera nastawione jest na hurraoptymistyczny atak, tak że przy odrobinie wyrachowania i przebiegłości stosunkowo łatwo możemy go pokonać. W HL nie występuje Mgła Wojny (fog of war) przez co spada nieco realizm strategii. Graficznie gra prezentuje się wspaniale, a sceny walki są animowane. Sterowanie jest proste: joystick lub myszka uzupełniane są kilkoma zaledwie przyciskami z klawiatury.

BAGNET NA BROŃ

Gra rozpoczyna się w sierpniu 1914 roku agresją Niemiec na Francję. W pierwszych miesiącach wojny na scenie walk dominuje kawaleria, piechota oraz lekka artyleria, ale z czasem głównymi siłami stają się

Wojna

Celem gry jest zajęcie wrogiej kwatery głównej lub po prostu zniszczenie wszystkich jednostek wroga.

Francja, Rosja), po drugiej trójprzymierza, czyli państw centralnych (Niemcy, Austro-Węgry oraz Włochy). Europa mentalnie wchodzi w konflikt zbrojny, a wszelkie negocjacje, rozmowy i sposoby załagodzenia tarć nie trafiają na podatny grunt. 28 lipca Austro-Węgry wypowiadają Serbii wojnę rozpoczynając tym samym efekt domina spowodowany skomplikowanym systemem sojuszy międzynarodowych. Wybucha największy na świecie konflikt zbrojny, który potrwa przez 4 kolejne lata i pochłonie życie 16 milionów ludzi.



pojazdy opancerzone, lotnictwo i marynarka wojenna. Kolejne misje wprowadzają nowe formacje – jesteśmy świadkami industrializacji jednostek z wczesnymi bombowcami, czołgami, sterowcami i łodziami podwodnymi na czele. Malownicze zielone łąki i pagórki z lata `14 roku w kolejnych miesiącach przeradzają się w poprzecinane bunkrami, okopami i rowami rejony umocnień – konflikt był przecież wojną pozycyjną. Przy podobnych stanach ilościowych kluczem do zwycięstwa jest oczywiście strategia i poziom wyszkolenia armii. Doświadczenie zbiera się podczas walk, tak więc bardzo ważnym aspektem naszych decyzji będzie wycofywanie uszkodzonych jednostek, a następnie przywracanie ich do stanu początkowego w Warsztatach. Doświadczone oddziały walczą efektywniej,

Detale

Gracz dowiaduje się o wydarzeniach na świecie, nowinkach technicznych, a nawet trywialnych sprawach opisywanych w gazetach danego okresu. Już samo intro świetne wprowadza nas w klimat i tło historyczne akcji: cutscenki przedstawiają zamach w Sarajewie, a animowana prezentacja mapy Europy wyjaśnia zawiłości polityczne.



tak więc nigdy nie powinniśmy dopuścić do ich całkowitego zniszczenia, zwłaszcza że wyszkolone w Fabrykach posiłki prezentują początkowo niewielką siłę bojową. Każda jednostka charakteryzuje się oczywiście odmiennymi cechami bojowymi, jak i zróżnicowaną mobilnością. Niektóre z nich, jak np. wielkie działa, są wolne, a ponadto otrzymują karę do ruchu i odzyskują zdolność bojową dopiero w kolejnej turze. Warto więc korzystać z pojazdów transportowych, np. ciężarówek lub okrętów.

WIELKA WOJNA, WIELKA RADOŚĆ

Bardzo dobra grafika, trzymająca klimat muzyka, płynne animacje i cała ta głębia historyczna robią z HL naprawdę



dobrą strategię. Oczywiście realności rozgrywki daleko do późniejszych produkcji z gatunku Panzer General, ale mimo wszystko grywalność jest dobra, a rozgrywka wciągająca. Dla wielu graczy z naszego pokolenia była to pierwsza w pełni profesjonalna gra wieloosobowa i nic nie sprawiało takiej radości, jak rozstrzelanie ze wzgórza wrogiej kawalerii. Warto również wspomnieć, że dla trybu dwuosobowego przygotowano 12 dodatkowych map. Gra zajmuje sporo, bo aż 7 amigowych dyskietek, co szczególnie w dawnych czasach było poważnym utrudnieniem: wachlowanie dyskietkami przy każdej nadarzającej się okazji (tryb mapy, cutscenki, symulacja walki) było nużące, tak więc większość graczy rezygnowała z animowanych scenek walk wybierając symulację w trybie skróconym. Nazwa gry sugerowała początek całej serii gier historycznych: brytyjski magazyn CU Amiga (wcześniejszy Commodore User) w swojej recenzji sugerował nawet możliwość wydania kolejnych edycji osadzonych w czasach rzymskich, średniowiecznych i napoleońskich. Niestety plany te nigdy nie doczekały się realizacji. W Stanach Zjednoczonych, z uwagi na większą rozpoznawalność, gra została wydana pod tytułem „The Great War 1914-1918".

BLUE BYTE SOFTWARE

HL 1914-1918 była z pewnością produkcją udaną, ale co ważniejsze, znacząco ułatwiła studiu Blue Byte Software rozwinięcie skrzydeł. Niewielki początkowo developer z Düsseldorfu zainwestował bowiem w projekty złożone – trudne w realizacji, ale ambitne i wizjonerskie. Tak właśnie powstała flagowa seria studia, gra The Settlers, która poprzez połączenie i realizację wielu różnych idei była pierwszą tak zaawansowaną strategią na Amigę, wyznaczając tym samym standardy na lata. Blue Byte istnieje do dzisiaj (studio zostało przejęte przez Ubisoft w styczniu 2001 roku) i z powodzeniem produkuje i wydaje gry na różne platformy zapisując tym samym piękną, już prawie 30-letnią, kartę wśród producentów gier komputerowych.

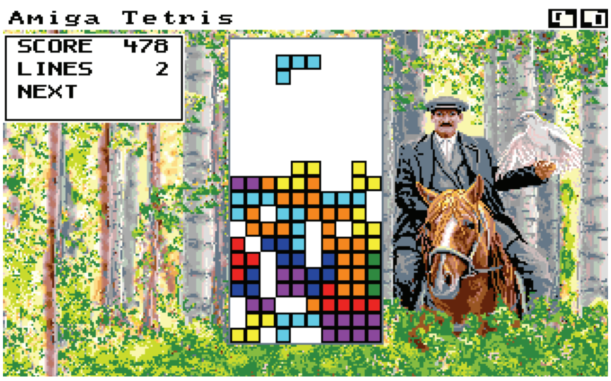
Na zachodzie
Scena przedstawiająca samotnego żołnierza na polu bitwy okraszona dopiskiem „Somewhere on the Western front. Summer 1916" wprowadza nas w rozgrywkę.

■ ***generał tomxx***

30 lat Tetrisa

6 czerwca 2014 był dniem szczególnym. Dniem, w którym internet zalała masa informacji o urodzinach pewnej niepozornej gry. Wzmiankowały o tej rocznicy nie tylko pisma branżowe takie jak Chip czy PC World, ale też i w centrum zainteresowania tygodnik Wprost. Niewiele tytułów jest w stanie przykuć taką uwagę, periodyki zupełnie niezwiązane z komputerami czy tym bardziej grami wideo, jak choćby będący ostatnio zwłaszcza po 30 latach od premiery, ale też chyba żaden inny nie może nawet marzyć o popularności opisywanego produktu. Gra działa nie tylko na komputerach i konsolach, ale też praktycznie na każdym rodzaju elektronicznego urządzenia, które dysponuje ekranem pozwalającym wyświetlać coś więcej niż cyferki: telefonach, palmtopach, telewizorach, tabletach, zegarkach, dekoderach TV itd. Nie tak dawno grupa pasjonatów na oczach tysięcy ludzi zorganizowała sesję z grą na ścianach 133 metrowego wieżowca. Klasykiem, o którym mowa jest oczywiście Tetris. Gra logiczna stworzona pierwotnie na komputer Elektronika 60 przez radzieckiego naukowca Aleksieja Pażytnowa, któremu pomagali dwaj współpracownicy Dimitrij Pawłowski i Wadim Geriasimow.





W normalnych warunkach ludzie Ci powinni zostać milionerami. Niestety mieli pecha, że urodzili się po niewłaściwej stronie żelaznej kurtyny. Ostatecznie sam Pażytnow wielkich pieniędzy na Tetrisie się nie dorobił, czego nie można powiedzieć o różnorakich osobnikach mieszkających na zachód od Łaby. Ci korzystając z niejasnej sytuacji prawnej związanej z uzyskiwaniem korzyści z tytułu praw autorskich do gier komputerowych przez obywateli ZSRR, sami takie prawa sobie przypisywali. Jednym z pierwszych ludzi roszczących sobie prawa do gry był prezes angielskiej Andromedy Robert Stein, który sprzedał licencję brytyjskiemu Mirrorsoft i amerykańskiemu Spectrum Holobyte, jeszcze na kilka miesięcy przed

pierwszym spotkaniem z Pażytnowem. Pierwsza z tych firm wydała oficjalną wersję Tetrisa na Amigę.

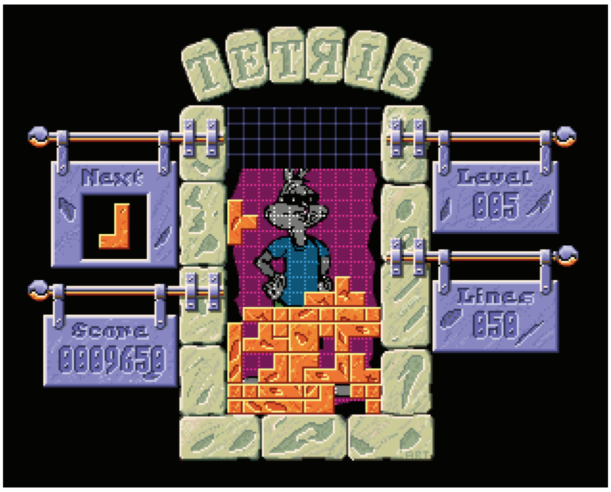
Gra była do bólu standardowa. Obrazek tytułowy to obowiązkowa dla tetrisów lat 80-tych cerkiew Wasyla Błogosławionego, a dalej tradycyjna zabawa typowym 7-elementowym zestawem tetromino. Oprawa, jak na możliwości Amigi nie powalała na kolana.

Rok później wyszedł kolejny Tetris, tym razem firmowany przez Infogrames, tutaj autorzy zdecydowanie bardziej się postarali by urozmaicić rozgrywkę. Co prawda ekran tytułowy, to nadal cerkiew, ale dalej wraz z przechodzeniem do kolejnych poziomów mogliśmy podziwiać grafiki przedstawiające krajobrazy Rosji, takie jak nadbrzeże portowe, kosmodrom, góry Kaukazu, lasy itp. Dodatkowym atutem jest fakt, że gra jako jedna z nielicznych z tamtego okresu działa w zgodzie z systemem operacyjnym.

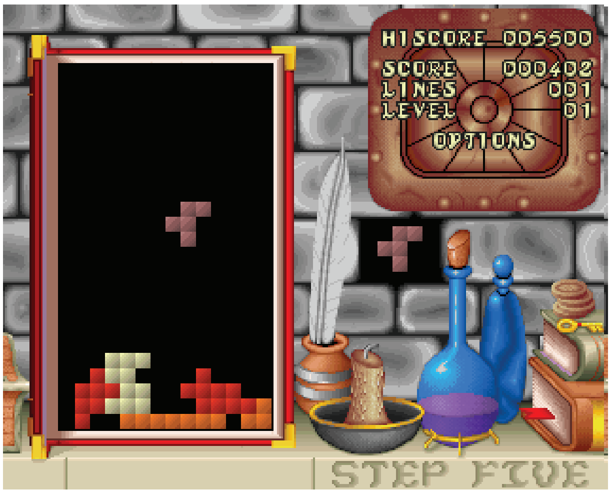
Na tym w zasadzie kończy się oficjalna historia Tetrisa na Amidze, ale bynajmniej ja nie mam zamiaru kończyć tego tekstu. Tetris, może obok Breakouta, jest prawdopodobnie najczęściej klonowaną grą świata i nie inaczej jest w przypadku naszego komputera, gdzie różnorakie odmiany tego tytułu należy liczyć w setkach. Wystarczy wspomnieć, że w zasobach Aminetu znajdziemy około 85 tetrisów, a posiadacze nowszych Amig, kolejne 30 znajdą na OS4Depot. Należy do tego dodać tytuły komercyjne oraz takie, które znajdowały się na różnorakich składankach czy coverach CD i nigdy nie trafiły na oficjalne amigowe serwery w internecie. Jest więc z czego wybierać. Poniżej przedstawię kilka przykładów, które przykuły moją uwagę w różnych okresach mojego ponad dwudziestoletniego amigowania.

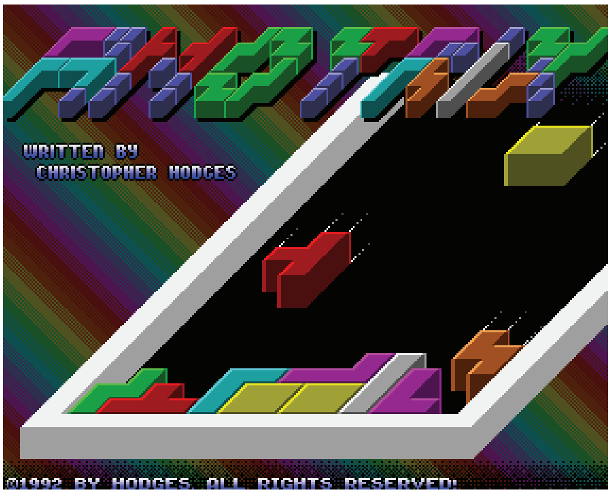
Tertis Pro - wydana w 1993 roku produkcja Logic System pokazywała, że układanie spadających z góry elementów, przeszło sporą ewolucję. Poza klockami tradycyjnymi, w grze występowały też bloki bonusowe, które mogły ułatwić bądź utrudnić nam rozgrywkę, np. poprzez odwrócenie ekranu gry „do góry nogami”. W kolejnych etapach zaczynamy od częściowo zabudowanej planszy, przez co ułożenie wszystkiego w całość staje się trudniejsze. Nie zabrakło także elementów wzbogacających oprawę. Wraz z ilością połączonych linii odkrywaliśmy sukcesywnie część obrazków stanowiących tło planszy. Grafika była jednak ciągle wyświetlana w oparciu o możliwości kości ECS i chociaż wyglądała schludnie, nie należała do najładniejszych.

Być może jeszcze większym powiewem świeżości był **Blockout.** Gra wydana w 1989 roku za oceanem, ale stworzona przez polskich programistów. Bez wątpienia pierwszy polski hit wśród gier komputerowych, który zdobył uznanie na świecie. Przyczyną sukcesu Blockouta, było przeniesienie Tetrisa w trzeci wymiar. Teraz gracz miał za zadanie spuszczać klocki do studni patrząc na nią z góry. Rozgrywka była















dzięki temu ciekawsza, ale też i trudniejsza. Gra, choć w wersji amigowej dużo atrakcyjniejsza od edycji dla PC, nie miała szczególnie dobrej oprawy, na naprawdę ładnego Tetrisa trzeba było jeszcze poczekać.

Ostatnim tytułem dla A500 jaki przedstawię jest **Amotrix**, autorstwa cenionego do dziś za inne projekty Chrisa Hodgesa. Wydany w 1992 roku program, miał nawiązywać do złotych czasów 8-bitowców. Tłem dla gry była kolorowa tęcza jako żywo przypominająca logo ZX Spectrum. Graczowi przygrywały typowe chipowe muzyczki. Trzeba przyznać, że pomimo stylistyki z minionej epoki gra wyróżniała się oprawą lepszą od opisywanych poprzedników. To, co szczególnie rzucało się w oczy to bardzo płynna (a jednocześnie dosyć szybka) animacja spadających klocków. Te zaś nie ograniczały się tylko do standardowego zestawu. Gracz miał bowiem do wyboru trzy różne komplety. Bonusem była spadająca od czasu do czasu kropla wody, która automatycznie łatała nam pobliskie dziury.

W czasach A1200 w zasadzie w dziedzinie Tetrisa wymyślono już wszystko. Najlepszym sposobem, aby wyróżnić swój tytuł spośród dziesiątek podobnych, był więc dobry wygląd. Nie ma wątpliwości, że w połowie lat 90-tych obrodziło znacznie ładniejszymi produkcjami od tych, które opisywałem wcześniej. Sep Five był jednym z nich, akcja toczyła się w klimacie starego klasztoru. Gracz widział na ekranie stół, pióro, świece, jakieś nalewki oraz księgę, która po otwarciu zamieniała się w główne pole gry. Tej całkiem nieźle przygotowanej scenerii, towarzyszyła równie dobra muzyka.

Ineptris szokował w swoim czasie całkowicie renderowaną grafiką. Zważywszy, że większość amigowych produkcji z tego czasu była okraszana ręcznie rysowaną scenerią, rendery na ekranie gry robiły duże wrażenie. Gorzej było z muzyką. W czasie rozgrywki słyszeliśmy tylko efekty dźwiękowe. Zastosowano jednak dosyć ciekawe rozwiązanie w postaci szafy grającej. W miarę postępów w grze mogliśmy ją uruchomić, wybierając utwór muzyczny, który był potem odtwarzany przez krótki czas.

Petris to jedna z wielu prostych gier działających w okienku WB. W okresie, kiedy jeszcze nie spopularyzowały się karty graficzne w Amigach, 99% gier „workbenchowych" charakteryzowała się bardzo ubogą grafiką, wykorzystującą najczęściej jedynie domyślne 4 kolory systemu. Petris przełamywał ten schemat, nie dość, że był kolorowy to jeszcze okraszono go drobnymi fajerwerkami graficznymi. Z dzisiejszego punktu widzenia nic wyjątkowego, ale wtedy był jedną z atrakcyjniejszych wizualnie gier dla WB.

Tetrys 95 to moim zdaniem najlepszy Tetris dla Amigi klasycznej. Świetna grafika i muzyka, ale przede wszystkim idealnie płynna animacja to wizytówka tej produkcji. Gra oferuje kilka trybów rozgrywki, od prościutkiego junior poprzez klasyczny aż do trybów fantasy, gdzie klocki możemy likwidować przy pomocy strzelającego ptaka

bądź dynamitu. Bardzo oryginalnie rozwiązano też sposób rozgrywki dla dwóch graczy, tutaj nie rywalizowali ze sobą na osobnych planszach, a współpracowali na jednej, naprzemiennie układając klocki. Różnorodne poziomy, plus spora dawka grywalności to dodatkowe argumenty przemawiające za tym, że Tetrys 95, powinien być obowiązkowo zainstalowany na każdym twardym dysku amigowego fana gatunku.

Po zakupie Amigi One pierwszym Tetrisem, który przykuł mnie do monitora był **Ltris**. Gra charakteryzuje się niezłą grafiką, wzbogaconą o ciekawe efekty i bardzo płynną animacją. Nie tylko to wzbudziło moją uwagę, ceniłem Ltrisa za bogaty wybór poziomów trudności oraz trybów gry. Poza tymi przeznaczonymi dla jednego gracza, jest też kilka innych multiplayerowych, gdzie możemy rywalizować z żywymi, bądź komputerowymi przeciwnikami.

Tetris Queen - Tetris będący hołdem dla legendarnego brytyjskiego zespołu rockowego. Nie może pochwalić się ani ładną grafiką, ani też oryginalnymi trybami rozgrywki. Jedynym wyróżnikiem jest potężna kolekcja muzyki .mid z przebojami Queen, które wraz ze stosownym komentarzem są odtwarzane w czasie gry. Cóż twórczość Freddiego Mercury'ego i spółki to zdecydowanie nie moja bajka, jednak dla fanów tej kapeli może to być najlepszy Tetris świata...

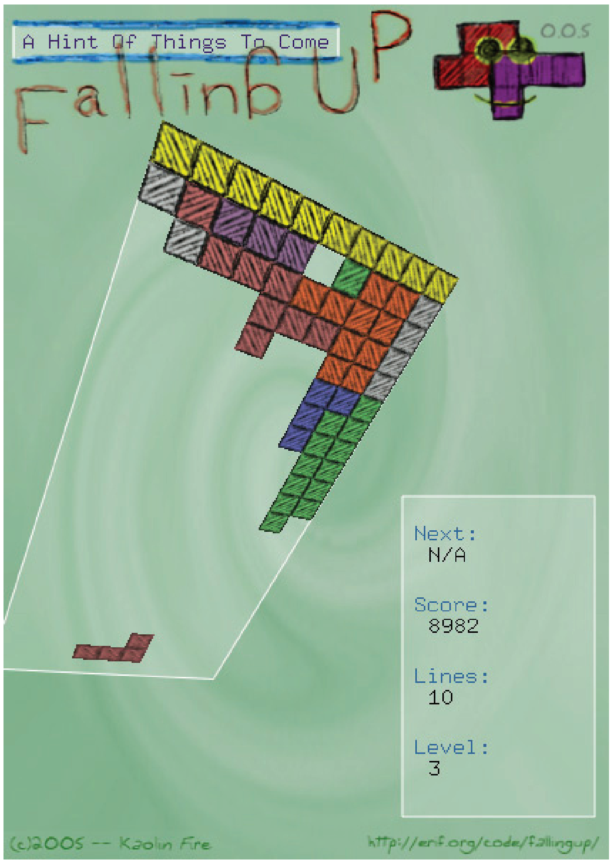
Falling UP - ostatni tytuł, który przedstawiam wymaga do działania środowiska GL, nie jest jednak kolejnym Tetrisem 3D. Tutaj akceleracja poszła raczej w „podbajerzenie rozgrywki". Pole gry co chwila zmienia swoje położenie, przez co gracz musi zmagać się z układaniem klocków np. na planszy będącej w odbiciu pionowym bądź poziomym. Niby nic nowego, grę „do góry nogami" oferował już Tetris Pro, przy czym tam takie odbicie odbywało się w sposób statyczny, w Falling UP natomiast plansza płynnie kręci się dookoła, a w tym czasie bynajmniej klocki nie przestają spadać. Momentami czujemy się więc jak na strzelnicy w wesołym miasteczku, gdzie musimy celować do obracającej się tarczy. Jak się domyślacie gra nie jest przez to łatwa. Polecam dla ludzi o mocnych nerwach.

Dwunastka, którą przedstawiłem jest oczywiście tylko niewielkim wycinkiem potężnego zbioru podobnych gier przeznaczonych na naszą platformę. Jak już wspominałem na początku artykułu, odmian Tetrisa na Amigę należy liczyć w setkach, nie wątpię, że podobnie przedstawia się sytuacja na C64. Zapewne każdy z Was drodzy czytelnicy ma swojego faworyta, niekoniecznie takiego, który znalazł się w tym artykule. Zatem proponuję odpalić nasze ulubione maszynki i czynnie uczcić urodziny tej nigdy niestarzejącej się klasyki.

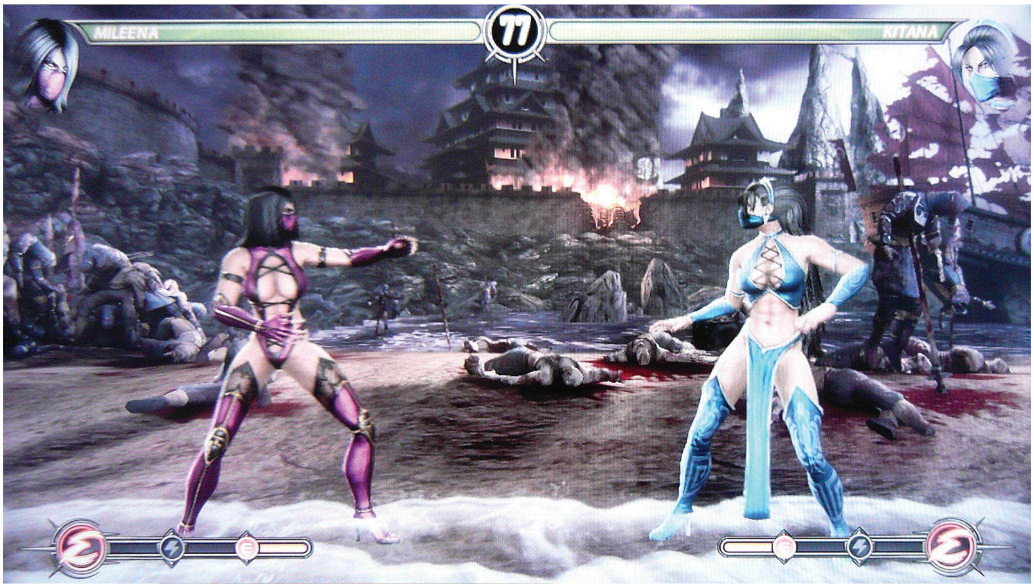
■ ***Rafał „Mufa" Chyła***







Rezurekcja, czyli stare na nowo: Mortal Kombat



Mortal Kombat to gra, która w latach 90-tych spowodowała ogromny szum nie tylko wśród samych graczy, ale i w wielu różnych środowiskach, teoretycznie z grami wideo zupełnie niezwiązanymi. Tytuł ten zdefiniował wręcz w tamtych czasach pojęcie „brutalna gra komputerowa”, dając tym samym pożywkę wszelkim „obrońcom moralności”. Wysoce krzywdzącym byłoby jednak powiedzieć, że to jedyne, co wyróżniało tą grę. Ogromne wrażenie robiły bowiem także (przynajmniej na graczach, a nie wspomnianych moralizatorach) świetnie zdigitalizowane postacie, rewelacyjna mechanika walki oraz ciężki, przytłaczający klimat (niezależny od samej, wcześniej wspomnianej brutalności). Dwójka podniosła poprzeczkę jeszcze wyżej, stając się grą, której i dziś wielu postawiłoby dosłownie ołtarzyk. Ja sam pamiętam prowadzone na szkolnych przerwach niekończące się dyskusje o postaciach z gry, ich historiach, ciosach, fatality itp. Trójka dobrze dopełniła obrazu trylogii, choć ja oso-

biście stawiałem ją odrobinę niżej od poprzedniczki. Przykro potraktowano przy tym również Amigowców, którym na swoich komputerach nie było już dane zagrać w tą część.

Tyle historii i krótkiego wprowadzenia w klimat początków smoczej serii, ja jednak chcę dziś zająć się wydaną w 2011 roku na komputery PC oraz konsole PS3, PS Vita i XBOX360 dziewiątą już jej częścią (tak, bo choć oficjalnie gra nosi tytuł Mortal Kombat, jest także nazywana MK9). Ktoś może jednak zapytać: po co nagle robić wielkie halo przy okazji dziewiątej części tej gry, skoro seria MK była cały czas przez lata kontynuowana za sprawą poprzednich odsłon? Z dwóch powodów: po pierwsze dlatego, że oficjalnie jest ona rebootem całej serii, w sprytny sposób na nowo definiując trzy pierwsze turnieje (ciekawy zabieg fabularny z wysłaniem przez Raidena telepatycznej wiadomości w przeszłość do samego siebie), a po drugie dlatego, że zdaniem wielu fanów, dopiero ta część może nosić miano godnego kontynuatora trylogii, po niezbyt udanych i coraz bardziej oddalających się klimatem od wzorca częściach 5-8 (czwórka to w mojej prywatnej opinii takie pół na pół). Twórcy gry, studio NetherRealm Studios (z doskonale znanym Edem Boonem na czele) też świetnie zdawali sobie sprawę z tego, że marka dogorywa i by wykrzesać z niej dawny blask, muszą dokonać zdecydowanego zwrotu. Postanowili więc bez żadnych kompromisów wrócić do wszystkiego tego, co najlepsze z pierwszych odsłon serii i jak się później okazało, zdecydowanie dobrze na tym wyszli.

Tym, co fanów pierwszych części ucieszyło chyba najbardziej był fakt, że postanowiono skończyć z dokooptowywaniem do składu wojowników nowych, mało wyrazistych i przede wszystkim mało klimatycznych, kosztem znanych i uwielbianych klasycznych postaci. Tak więc każdy z Was, kto miał swojego ulubionego kombatanta w jednej z części trylogii, tu także go znajdzie. Druga bardzo istotna sprawa (i kolejny świetny ukłon w stronę klasycznych fanów) to powrót do bijatyki w 2D. Oczywiście, grafika jest tu w pełni trójwymiarowa, bo i też inaczej w dzisiejszych czasach być nie może, ale cała walka odbywa się na dwóch płaszczyznach –



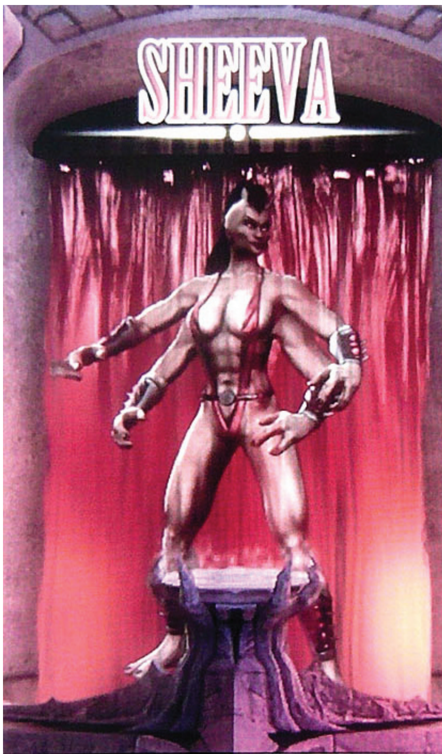
W cyklu „Rezurekcja, czyli stare na nowo" pojawiać się będą prezentacje gier na współczesne sprzęty (PC, konsole, urządzenia przenośne), które są kontynuacjami/adaptacjami/remake'ami klasycznych gier, znanych z Commodore lub Amigi. Oczywiście, pamiętając cały czas o tym, że jesteśmy pismem retro, nie będą to pełnoprawne współczesne recenzje, a raczej „odnośniki" pisane z punktu widzenia początków danego tytułu. Znajdzie się więc sporo miejsca na przedstawienie jak dany tytuł ma się do jego protoplasty i w jakim stopniu z niego czerpie, ale też jak najbardziej wspomniane zostaną nowe ciekawostki, wprowadzające nieco świeżości w wysłużony pomysł. Przy tym wszystkim, opisywane gry nie będą w standardowy sposób oceniane punktami, bo i ciężko byłoby stosować tą samą skalę ocen dla gier starych i nowych, co mogłoby prowadzić do różnych niejasności. Jednym słowem, mamy nadzieję, że rubryka ta przypadnie Wam do gustu.



nie ma ani swobodnego chodzenia dookoła przeciwnika, ani też chociażby drobnych uników na boki. Rewelacyjny pomysł. Tak poza tym, to na dobrą sprawę klimat trylogii wylewa się tu z ekranów z każdą sekundą grania. Postacie mają swoje klasyczne ciosy, doskonale znane fatality, walki odbywają się na klasycznych, choć nieco unowocześnionych arenach, przygrywa na nowo zaaranżowana klasyczna muzyka. Chcecie znów wrzucić kogoś do kwasu w komnacie Dead Pool lub zrzucić z mostu w The Pit jak za starych, dobrych czasów? Potraktować przeciwnika sznurowadłem Scorpiona, jajecznicą Cage´a, czy szatkowaniem Baraki? Skopać tyłek przerażającemu Goro i na koniec przemądrzałemu Shao Kahnowi, strzelając mu podbródkowym dokładnie w momencie, gdy ten śmieje się z politowaniem lub z pełną pychą dokazuje nam palcem? Nie ma żadnego problemu. Twórcy zrobili po prostu wszystko, by gracz czuł, że doświadcza starej gry w nowej formie. Tym bardziej, że tak jak poprzednim częściom gry dostało się też trochę za ugładzenie klimatu, tak tutaj jest na powrót naprawdę mroczno, krwiście i brutalnie jak chyba jeszcze nigdy.



Absolutnie nie można jednak odsłony tej nazywać odgrzewanym kotletem, bo choć poprzedni akapit mógł brzmieć troszeczkę tak, jakby MK9 nie miało nic nowego do zaoferowania, to faktycznie jest z goła inaczej. W reboocie Mortal Kombat znajdziemy bowiem wiele ciekawych nowości i dodatków, które, co ważne, nie są dodane na siłę, lecz bardzo wzbogacają rozgrywkę. Świetnym urozmaiceniem gry jest fakt, że oprócz doskonale znanych z klasycznych odsłon trybów VS oraz turniejowej drabinki (na temat których rozpisywać się nie ma sensu), dodano tak zwane „Story Mode" oraz „Challenge Tower". Pierwszy z tych trybów to filmowe nieco przeprowadzenie gracza przez historię trzech pierwszych turniejów, gdzie poszczególne walki przerywane są cutscenkami. Tryb jest dość długi, bardzo ciekawy i daje nam możliwość wcielenia się w wielu bohaterów „jasnej strony" po kolei (każda z nich to jeden, osobny rozdział, których w sumie jest aż 16). Zabawa jest przednia i naprawdę wciągająca, całość ogląda się jak pełen akcji interaktywny film. Drugi ze wspomnianych trybów, to 300 wyzwań w formie wieży, gdzie na każdym jej piętrze wypełnić musimy określone zadanie.
Te z kolei bywają naprawdę pomysłowe: od walk z kilkoma przeciwnikami jeden po drugim, poprzez nakaz używania jedynie wybranych ciosów







lub konieczność szybkiego załatwienia przeciwnika, aż po totalnie odjechane pomysły, typu walka z pourywanymi kończynami lub na odwróconym do góry nogami ekranie. Co tu dużo mówić, kolejny rewelacyjny pomysł, znacznie przedłużający żywotność gry. Ciekawą sprawą jest też Krypta, w której za zdobywane podczas walk punkty odblokowuje się dodatkowe stroje, fatality, czy też rozmaite koncept arty. Urozmaiceń dopełniają cztery mini gierki (wśród nich dobrze znane rozwalanie desek w „Test Your Might”), możliwość walki w Tag-teamach, system X-ray’ów (brutalnych i bardzo obrazowo, wręcz rentgenowsko przedstawianych ataków, możliwych do wykonania po napełnieniu paska) oraz, co w dzisiejszych czasach jest standardem, możliwość rywalizacji z innymi graczami online.

Podsumowując, jeżeli ktoś odczuwa niegasnący sentyment do MK1/2/3, to MK9 jest dla niego z pewnością tytułem obowiązkowym. Znajdzie tu bowiem praktycznie wszystko, co przyciągało go do tej serii za czasów trylogii i do tego wiele więcej na dokładkę. Ja najbardziej cenię sobie tą grę właśnie za klimat, który jest doskonałym powrotem do mrocznych początków MK. Produkcja ta jest dowodem na to, że jeżeli się naprawdę tego chce, to można w dzisiejszych czasach zrobić grę, która jest godnym kontynuatorem klasyki, a nie tylko odcinaniem kuponów i żerowaniem na sentymentach. Dodatkowo, rozochocony świetnym przyjęciem gry Ed Boon nie tak dawno ogłosił trwanie zaawansowanych prac nad Mortal Kombat X, co jakiś czas uchylając rąbka kolejnych szczegółów na temat nadchodzącej i zaplanowanej na rok 2015 jubileuszowej odsłony smoczej serii.

■ ***noctropolis***

O duszy retrosprzętu

Stwierdzenie, że zwykle idealizujemy przeszłość, już choćby z tęsknoty za beztroską dzieciństwa i młodości, jest mało odkrywcze. Równie oczywiste jest to, że ludzie z pasją mają skłonność do przeceniania przedmiotu swoich zainteresowań. Mogłoby się więc wydawać, że nie ma nic nadzwyczajnego w tym, że my, zdeklarowani miłośnicy starych komputerów, wciąż postrzegamy retrosprzęt jako wyjątkowy. Bądźmy jednak bardziej dociekliwi i zastanówmy się, co stanowi o niepowtarzalności dawnych maszyn i dlaczego zwykliśmy uważać, że mają one duszę.



Aby wytłumaczyć fascynację dawnym sprzętem komuś, kto ze zdziwieniem patrzy na kasetę magnetofonową czy odtwarzacz VHS, trzeba by wcześniej nakreślić niepowtarzalny koloryt połowy lat 80. i 90., wspomnieć o życiu, którego nie zdążyły jeszcze napędzić i wyalienować mające przyjść później nowinki branży elektronicznej; napomknąć o dziecięcej naiwności, z jaką chłonęliśmy filmowe hity tamtych lat: Rambo, Predator, Amerykański wojownik i wiele innych; przywołać niewiarygodny już dziś dla nas samych czas, w którym zegarek z cyfrowym wyświetlaczem wyznaczał kres marzeń, pożądanym cudem techniki był kalkulator, a mieszcząca się w kieszeni „konsola" do gier zza wschodniej granicy z niestrudzonym wilkiem zbierającym w pośpiechu jajka obiecywała niekończącą się zabawę.

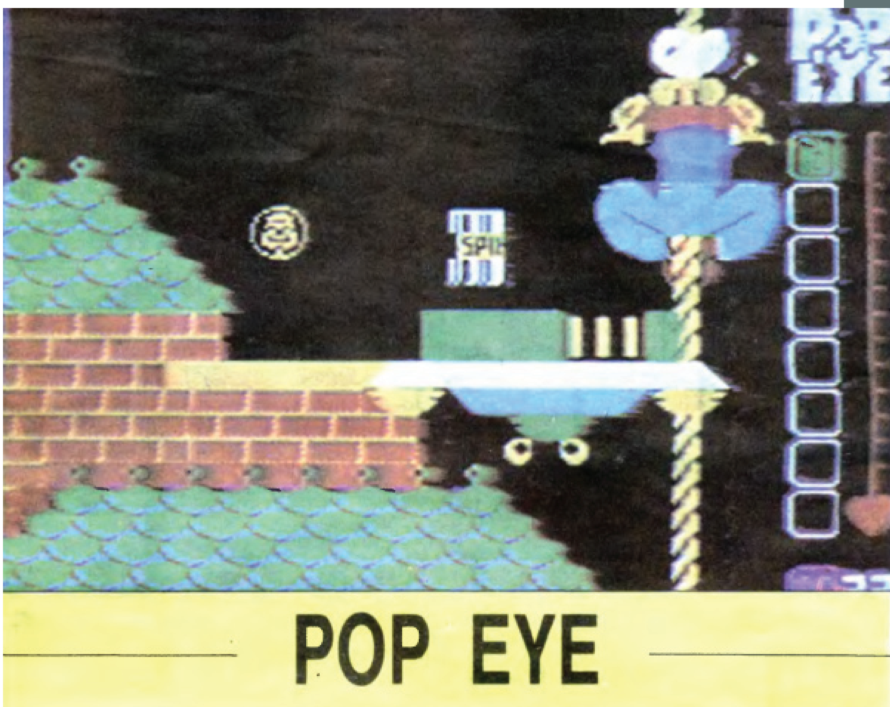
To właśnie w takich czasach i w takich warunkach, z głowami pełnymi myśli i nadziei jakże odmiennych od obecnych, z przejęciem przeglądaliśmy kolejne wydania Bajtka i Mikroklanu, raz za razem wracaliśmy do rubryk poświęconym komputerom w Młodym Techniku, do znudzenia studiowaliśmy wady i zalety tej czy innej maszyny, a słabej jakości zdjęcia gier na C64, małe Atari czy ZX Spectrum rozpalały naszą wyobraźnię do czerwoności.

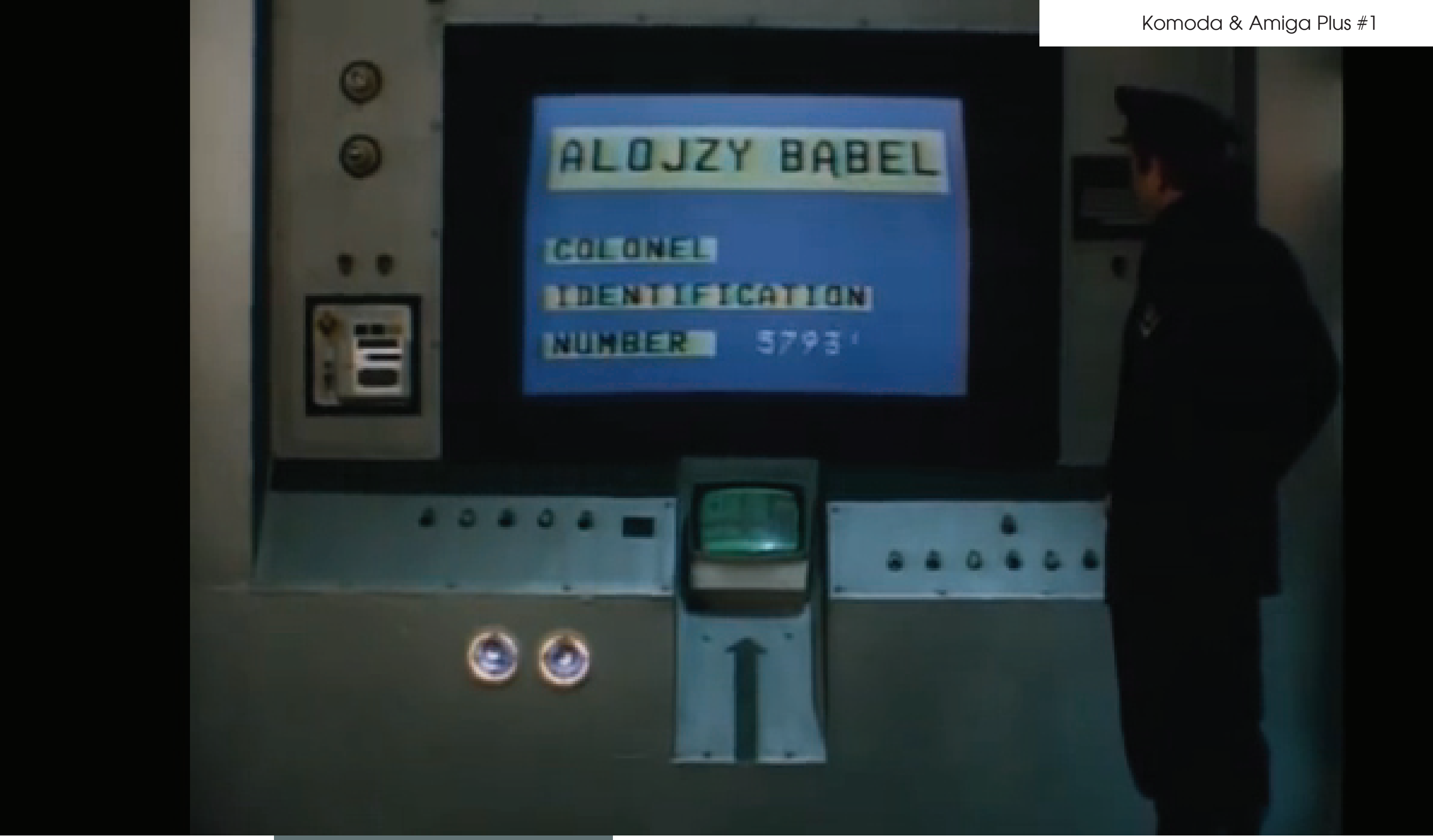
Dla bardzo młodych ludzi, jakimi byliśmy w połowie lat 80., gry stanowiły główne pole wykorzystania mikrokomputera. Zupełnie naturalnie utożsamialiśmy się z postaciami wykreowanymi w wirtualnych światach. Całymi sobą wchodziliśmy w rozległe labirynty, kroczyliśmy wraz z naszymi bohaterami od przygody do przygody. Mając na ekranie kokpit myśliwca, przemierzaliśmy wirtualne przestworza, wcielaliśmy się w postać kierowcy formuły 1 czy kapitana łodzi podwodnej. Nigdy wcześniej nasza wyobraźnia nie miała tak realnego przedłużenia.

Obecnie trudniej nam dać się uwieść 16-kolorowym obrazom w rozdzielczości 160 x 200 pikseli. Ale i wirtualnym światom kreowanym przez dzisiejsze maszyny coraz rzadziej się to udaje. Zwyczajnie brak nam dawnej ufności. Większa też jest świadomość realnych możliwości maszyn cyfrowych. Komputery nie są już dla nas niezwykłymi skrzynkami, zdolnymi generować bajkowe scenerie. Nauczyliśmy się traktować je bardziej jak standardowe wyposażenie mieszkania, na równi z telewizorem czy zestawem audio.

Po zaspokojeniu głodu elektronicznej rozrywki wielu z nas odkrywało, że mikrokomputer to nie tylko oryginalna zabawka, ale także narzędzie kryjące w sobie moc dokonywania rzeczy wielkich. Przekonywały o tym zamieszczane w czasopismach komputerowych długie, początkowo zagadkowo wyglądające listingi programów, które – jeśli nie służyły zabawie – rozwiązywały całkiem realne problemy. A co mogło być bardziej realne dla ucznia VII–VIII klasy podstawówki od uprzykrzających życie zadań domowych? Stąd bardzo często drugim planowanym obszarem wykorzystania komputera było zaprzęgnięcie go do pracy przynoszącej wymierne efekty w postaci wolnych od zadań domowych popołudni. I choć zwykle niewiele wynikało z tych ambitnych planów, czar pierwszych komputerów nie słabł – wciąż były one dla nas niezwykłym wynalazkiem, który mógł wyręczyć nasz umysł w żmudnej, skomplikowanej pracy, wspomagać decyzje czy przewidywać z pewną dozą prawdopodobieństwa, bo na podstawie wiarygodnych przesłanek, przyszłość.

Pierwsze komputery otwierały przed twórczym umysłem szerokie możliwości realizacji niezliczonych pomysłów, przez co od początku były środkiem kreatywnego samowyrażania się. Każdy mógł tchnąć życie w posiadany sprzęt własnym programem zamieniającym potencjał krzemowych układów w postać kalkulacji bądź efektownej prezentacji przynoszącej jej autorowi żywo odczuwaną satysfakcję. Wiele powstałych w tamtym czasie programów do dziś stanowi mistrzowski pokaz sztuki konstruowania algorytmów, których logika zdumiewa niezależnie od możliwości platformy sprzętowej. Gry i dema z dawną mocą cieszą nasze zmysły. Nie patrzymy na





Number: 5793

Uwierzytelnianie Alojzego Bąbla w „Podróżach pana Kleksa" (1986)

nie wyłącznie z perspektywy ich historycznej wartości. Nie straciły na znaczeniu tylko dlatego, że współczesne produkcje coraz trudniej odróżnić od rzeczywistości. Realizm to nie jedyne i wcale nie najważniejsze kryterium oceny (autorzy komiksów i kreskówek także posługują się daleko idącym uproszczeniem, a mimo to efekty ich pracy wciąż spotykają się z niesłabnącym zainteresowaniem).

W naszej wyobraźni komputer był jednak nie tylko urządzeniem sprawnie wykonującym czasochłonne operacje arytmetyczne, ale także mniej lub bardziej inteligentnym tworem zbudowanym na podobieństwo człowieka. Wychowani na książkach science fiction i filmach takich jak Odyseja kosmiczna 2001, Gwiezdne Wojny czy Star Treck umacnialiśmy w sobie przekonanie, że komputer ma ludzkie oblicze – przynajmniej w tym sensie, że komunikuje się z człowiekiem jak człowiek. Niemal każda rozgrywająca się w przyszłości historia przedstawia postęp w kontekście zmian, jakie przyniósł rozwój techniki cyfrowej. W naszym odczuciu nie było więc odwrotu: przyszłość należała do urządzeń elektronicznych. I mimo że już wtedy wskazywano zagrożenia postępującej cyfryzacji, dla nas była to zdecydowanie jasna przyszłość.

Producenci sprzętu elektronicznego uczynili niemało, aby w społecznej świadomości utrwalić – co zrozumiałe – wyłącznie pozytywny obraz mikrokomputerów. Od początku obecności na rynku przedstawiano je jako niezastąpionego towarzysza do nauki i zabawy (możemy się domyślać, że kontynuacją tej właśnie strategii marketingowej było przyjęcie dla pierwszej 16-bitowej konstrukcji Commodore nazwy Amiga; „Przyjaciółka" miała umilać pracę i czas wolny od obowiązków, miała stać się

niejako członkiem rodziny). W ówczesnej prasie i literaturze informatycznej można było znaleźć potwierdzenie, że komputer to uniwersalne narzędzie, które przenosi pracę, naukę i zabawę w nowy, pełniejszy wymiar. Wobec dotychczasowych, tradycyjnych form kształcenia i rozrywki mikrokomputery rzeczywiście wnosiły nową jakość, która sprzyjała wysokiej ocenie ich użyteczności, włącznie z przypisywaniem im niezwykłych właściwości. Ostatecznie nie mogliśmy postrzegać komputerów inaczej jak tylko szczególnie przyjaznych urządzeń.

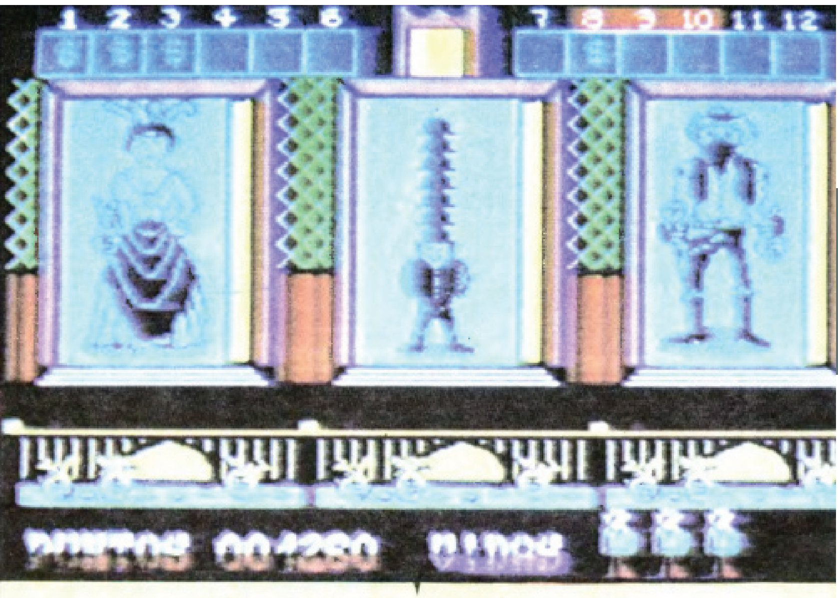
Od lat 80. do czasów współczesnych przemysł elektroniczny dokonał znacznego skoku technologicznego, który jeszcze bardziej oddalił kolejne pokolenia użytkowników komputerów od sentymentalnego stosunku do 8- i 16-bitowych konstrukcji. Obecna młodzież wzrasta w odmiennych warunkach społeczno-ekonomicznych. Dla niej komputer stał się centrum domowej rozrywki i narzędziem pracy. Co prawda „uduchowianie" komputerów ma miejsce także i teraz, ale przyjęło nieco odmienny kierunek. Dziś o komputerach, a jeszcze częściej o całej infrastrukturze komputerowej, mówimy „system": „system wygeneruje", „system pobierze", „system przeliczy"... Jednak w określeniu tym nie ma już dawnej przyjazności, przeciwnie – przebija przez nie pewna nieprzewidywalność, niezrozumiała siła, niedająca się w pełni ujarzmić złożoność. Kiedy słyszy się o kompleksowości współczesnych rozwiązań informatycznych, tysiącach linii kodu, o patchach doraźnie zaślepiających dostrzeżone w nim dziury, o patchach do patchy, w końcu o potrzebie refaktoryzacji, konkurujących technologiach, piętrzących się standardach – łatwo o ból głowy potęgowany ciągłą pogonią za nowinkami w branży IT.

Nie odtworzymy już dziś specyficznego klimatu, w którym wokół 8-bitowych maszyny samoistnie tworzyła się aura niezwykłości. Nie zrekonstruujemy rzeczywistości, w jaką zabierały nas dawne gry i programy. Ale niech nie opuszcza nas przekonanie o wyjątkowości naszych doświadczeń i emocji związanych z retrosprzętem. Na swój sposób wszyscy byliśmy świadkami żywej historii i aktywnymi uczestnikami dziejowego przełomu: uczynienia z maszyn liczących komputerów domowych. Dla nas retrosprzęt to wciąż coś więcej niż tylko zabytek elektroniki.

Mimo że mamy świadomość uczuciowego podłoża naszych opinii, nie cofniemy się przed stwierdzeniem, że pierwsze domowe komputery miały duszę. Miały ją dla nas – dla wiernych im użytkowników.

■ ***Hery***

* skany pochodzą z magazynu Bajtek



WEST BANK

GADAJĄCE GŁOWY

Emulacja czy prawdziwy sprzęt ?

Bobikowoz: Jak ja to lubię. Możliwość gry w ośmiobitowe gierki na takim sprzęcie, jaki akurat mam pod ręką. Komputer w domu, laptop w pracy, tablet w tramwaju - na każdym sprzęcie emulator, kolekcja ROMów i możliwość pobrania z chmury zapisanego stanu gry. Gdy tylko znajdę kilka chwil mogę spokojnie powalczyć o nowy High Score w River Raid lub kontynuować zwiedzanie lochów w Sword Of Fargoal.

Tomxx: Ja wpakowałem emulator C64 nawet na przenośną konsolę PSP i chyba jestem jedyną osobą w porannym dublińskim pociągu katującą do nieprzytomności COMMANDO i inne BOMB JACKI. Urządzenie ma taki miniaturowy joystick, który idealnie sprawdza się w szybkich zręcznościówkach. Z drugiej jednak strony, na spokojne domowe granie zawsze wybieram prawdziwe komputery. Klimat podłączania sprzętu, jego pożółkła fizyczność i zapach przywołujący minioną epokę, proces wgrywania programów, sidowe dźwięki loadera i wreszcie sama zabawa - to wrażenia bezcenne. Retro sprzęt ma swoją duszę, która przemawia do nas całą gamą odczuć i żaden emulator nigdy nam tego nie zapewni.

> Z roku na rok starych komputerów będzie coraz mniej. Przyjdzie taki okres, że znikną z rynku, a jak się pojawią to ceny będę zaporowe, aby przysłowiowy Kowalski mógł sobie kupić np. C64.
>
> - ***Ramos***

noctropolis: Tak, to najszczersza prawda. Prawdziwy sprzęt zapewnia klimat, którego nie jest w stanie oddać emulacja. Dla mnie ten klimat nierozerwalnie związany jest na przykład z wpatrywaniem się w migoczące na telewizorze czerwono-czarne paski i towarzyszący im urokliwy jazgot, a po wszystkim powolne, majestatyczne wstukiwanie RUN na brązowej lub kremowej klawiaturze. Tyle że, no właśnie, z wiekiem człowiek staje się chyba coraz bardziej wygodny i leniwy... Dlatego przyznam się bez bicia, że dużo częściej korzystam obecnie z emulacji na PC. Nie trzeba rozkładać sprzętu, podłączać kabli i nade wszystko jest to wygodne, jeżeli chce się tylko odpalić dany tytuł na pół godzinki, a nie urządzać od razu pół dniowy maraton przy komputerku. Że już nie wspomnę o rewelacyjnym udogodnieniu, jakim są save-state'y, bez których przejście jakiejkolwiek gry graniczyłoby z cudem...

Minimoog: Racja - np. gry 1985 Day After nie przeszedłbym bez save-state'ów...



Emulatory są nad-kompatybilne, mam wrażenie. Często dają nam takie możliwości techniczne, a tym samym ułatwienia, jakie z trudnością można osiągnąć na hardware. Nie mówię, że to wada - bo po cóż rezygnować z tego, co działa lepiej - jednak nie da się dotknąć tej istoty retro-sprzętu bez sprzętu, czy oprogramowania z czasów jego świetności i tyczy się to wszystkiego, nie tylko Commodore. Na Pegasusie też wolę grać prawdziwym. Stos kaset i dyskietek prezentuje się znacznie lepiej niż szumiąca skrzynia z wirtualnie zapisanymi danymi (PC). Słyszałem opinię, że nikt już nie tworzy na prawdziwym kommodorku. Jest to nieprawdziwe, bo chociażby ja to robię (chyba, że jestem nikim, to zwracam honor). Poza tym - cóż to za program na C64, który działa na emulatorze, ale nie działa z prawdziwym C64. Mój pecet uruchamia się szumnie i długo, tymczasem C64 działa bezgłośnie i uruchamia się praktycznie wraz z naciśnięciem przełącznika. Jeżeli jest mi potrzebne działanie od razu, np. do napisania jakiegoś krótkiego programu do obliczeń matematycznych, to oczywiście używam prawdziwego C64. Do dłuższych prac, czy rozrywek zwracam się zazwyczaj w stronę emulacji.

> Stos kaset i dyskietek prezentuje się znacznie lepiej niż szumiąca skrzynia z wirtualnie zapisanymi danymi (PC). Słyszałem opinię, że nikt już nie tworzy na prawdziwym kommodorku.
>
> - ***Minimoog***

Komek: A ja stworzyłem sobie już jakiś czas temu małe stanowisko z C64. Kupiłem zwykłą, niewielką szafkę RTV z trzema półkami, na których znajdują się: telewizor, komputer, joystiki, magnetofon i 2 jostiki, a więc nie mam problemu z ciągłym podłączaniem kabli. Po prostu uruchamiam Commodorka, wgrywam ulubioną grę i odpływam w przeszłość. Gdy odwiedzają mnie znajomi (nie koniecznie fani i znawcy C64), to często proszą, aby włączyć im jakąś grę. Oczywiście robię to, a wtedy impreza się rozkręca i każdy świetnie się bawi czując ten niepowtarzalny klimat. Natomiast jeśli chodzi o emulatory na PC, to owszem, używam ich. Najczęściej wtedy, gdy potrzebuję działać szybko, aby rozpracować i opisać jakąś gierkę.

Bobikowoz: Podoba mi się wasze podejście do prawdziwego sprzętu. Specjalne stanowisko, odpowiedni klimat z minionej epoki, zazdrość mnie ogarnia, że w domu tylko nowoczesne graty. Trochę mi wstyd, że jako miłośnik retro działam na pół gwizdka, ale w dzisiejszym zabieganym świecie ciężko mi wygospodarować dodatkowy czas na kręcenie głowicą, oczekiwanie na wgrywanie się z kasety i tym podobne przyjemności. Co więcej, Komodorka musiałbym za każdym razem wyjmować z czeluści szafy, w związku z ograniczoną powierzchnią w mieszkaniu z wielkiej płyty, a to kolejny złodziej cennego czasu przeznaczonego na przyjemności.

Komek: No właśnie ten nieszczęsny „czas". W moim przypadku również jest naciągnięty prawie do granic wytrzymałości, ale powiedziałem sobie stanowczo „Nie dam się zwariować". Niechaj ten kącik z C64 będzie moją „oazą".

I proszę mi wierzyć, zawsze znajdzie się czas i malutki kąsek miejsca, aby takie stanowisko sobie zorganizować. Jeśli chodzi o kupno kompletnego sprzętu, to również nie powinno być większego problemu. A więc zapraszam do działania, bo naprawdę nie ma to jak oryginalny sprzęt.

noctropolis: Moim zdaniem, takim złotym środkiem jest chyba więc korzystanie z dobrodziejstw emulacji i prawdziwego sprzętu zamiennie. Wiadomo, pierwsze to większa wygoda i szybkość, drugie, to z kolei większy klimat i bardziej namacalny powrót do „epoki". Indywidualną sprawą jest już to, w jakich proporcjach każdy z nas tych dwóch czynników potrzebuje.
Inna kwestia, że zabawa przy użyciu prawdziwego sprzętu staje się niestety powoli coraz droższym hobby. Jeszcze całkiem niedawno dało się wyrwać Komodorka dosłownie za przysłowiowe grosze, dziś już jego koszt jest trochę wyższy, choć na szczęście ciągle jeszcze akceptowalny. Trzeba się jednak przygotować na to, że z czasem będzie coraz gorzej, więc jeżeli ktoś dopiero planuje zaopatrzenie się w fizyczną wersję ukochanego komputerka, niech lepiej nie zwleka.

> Dlatego przyznam się bez bicia, że dużo częściej korzystam obecnie z emulacji na PC. Nie trzeba rozkładać sprzętu, podłączać kabli i nade wszystko jest to wygodne, jeżeli chce się tylko odpalić tytuł na pół godzinki, a nie urządzać od razu pół dniowy maraton przy komputerku.
>
> - ***noctropolis***

Uka: Emulacja i real hardware mają swoje wady i zalety. W większości przypadków można wybierać między jednym, a drugim, w zależności od upodobań i innych czynników. Nie będę się wypowiadał, jak u mnie ma się sprawa tych wyborów i z czego one wynikają, bo było by to wtórne. Na pewno emulacja jest bardzo przydatna, pewne sprawy ułatwia i po nią się zazwyczaj sięga. Dla mnie najważniejsze jest jednak to, że daje ona możliwość uruchomienia maszyn, których nie posiadam (i tak, nawet jeżeli byłaby to jedynie namiastka prawdziwego sprzętu, to będzie to lepsze niż nic). Trzeba też wiedzieć, że pewnych rzeczy nie da się zrobić pod emulatorem, a innych na prawdziwym sprzęcie. Bo czy grafika wyświetlona w okienku Vice'a wygląda tak samo, jak na ekranie kineskopu? Czy w obu przypadkach, jesteś w stanie spowolnić lub zatrzymać pracę programu w dowolnym momencie, tak by



dokładnie zweryfikować, w którym cyklu linii rastra zachodzi zmiana bieli w czerń w Twoim intrze? I czy instalacja klasycznego Workbencha pod WinUEA zajmie Ci tyle samo czasu, jak z prawdziwych dyskietek na prawdziwej Amidze z wiekowym HDD?

Ramos: Z roku na rok starych komputerów będzie coraz mniej. Przyjdzie taki okres, że znikną z rynku, a jak się pojawią to ceny będę zaporowe, aby przysłowiowy Kowalski mógł sobie kupić np. C64. Dla młodych ludzi chcących pobawić się jeszcze takim sprzętem musi wystarczyć emulator. Zresztą programowanie na PC jest wygodniejsze dla obecnych koderów. Oczywiście nic nie zastąpi uruchomienia dema / gry na starym komputerze. Niestety emulatory nie są jeszcze doskonałe, choć z roku na rok stają się lepsze. Jednego się nie da ukryć, era dominacji komputerów 8-bitowych przeminęła. Ukazujące się na rynku takie zabawki jak np. C64 Direct-to-TV to już emulacja, która mizernie przypomina, że to dawna kultowa maszyna.

Atreus: Ja natomiast staram się podejść do całej sytuacji odmiennie. Usilnie dążę do wykorzystania starego sprzętu ze współczesnym.

Z tego powodu mam np. w pececie (Core2-Duo) Catweasel Mk4 z SIDami 6581 i 8580 oraz stacjami PC 3,5″ oraz 5,25″. SIDy wykorzystuję przy emulacji C64, a stacje do robienia obrazów dyskietek amigowskich i C64. Chociaż do wykorzystania pełni możliwości muszę jeszcze zmodyfikować stację 5,25″. Na razie mogę robić obrazy 1-szej strony.

Drugi PC ma natomiast HardSIDa i XU1541. Jest to PIII 600MHz z Win98. Do tego dochodzi jeszcze interfejs Keyrah lub przejściówka digital-analog joystick na stary port joya PC (DB-15) + joysticki wyciągnięte np. ze strychu oraz kilka emulatorów

Natomiast w C64 wykorzystuję kilka przystawek powstałych niedawno, a rozszerzających lub umilających pracę naszego poczciwego C64 Chodzi tu np. o Retro Replay, SD2IEC, zasilacz PC do podawania prądu na wszelkie stacje i C64 itp. itd. Możliwości jest wiele.

Minimoog: Jak bardzo chciałbym mieć takie możliwości! Mam wiele pecetów w domu, mam stacje dyskietek i same dyskietki, rozliczne elektro-graty - jedną rzeczą, jaka mnie ogranicza są moje braki w wiedzy na temat elektroniki (no i może czasem braki w funduszach). A drugą rzeczą jest to, że jednak takie układy jak SID, czy MOS można dostać przeważnie na rynkach zachodnich za horrendalną cenę shippingu do Polski. Przez ten właśnie shipping zrezygnowałem z kupna Apple II, gdyż musiałbym zapłacić 200% procent ceny samego komputera.

Uka: Zawsze pozostaje kupno sponiewieranego (nadal za 15-20zł można dostać) C64 na allegro i kanibalizm.

noctropolis: A ja z kolei, co może trochę zaskakiwać, podchodzę dość niechętnie do kwestii mieszania emulacji z prawdziwym, klasycznym sprzętem i niezbyt mi to do siebie pasuje nawzajem. Stosuję po prostu taką rozdzielność - albo pełna emulacja, albo pełen realizm - i w takim założeniu najlepiej się to u mnie sprawdza. Nigdy nie odczuwałem na przykład potrzeby, by swojego PC wzbogacać o jakieś atrybuty związane z realnym sprzętem (stacje dysków, SID′y, joye itp.). Totalnie przeciwny jestem już z kolei montowaniu do C64 różnych rozszerzeń. O ile jeszcze te związane z emulacją nośników od biedy przejdą (jakieś SD2IEC itp.), o tyle takie rzeczy jak dodatkowy RAM czy Super CPU to dla mnie totalna profanacja zabijająca klimat. Nie wiem czy do końca można łączyć ten wątek z tematyką emulacji, no ale w końcu jest to „emulowanie″ na C64 możliwości, których oryginalnie on nie ma, więc chyba tak.

Bobikowoz: Dyskusja trwa, a tu numer trzeba zamykać. Nasze gadające głowy, jak widać mają różne podejście do ulubionego sprzętu oraz oprogramowania, ale pomimo różnic potrafimy się dogadać. Niezależnie od tego czy masz w domu ołtarzyk z prawdziwym sprzętem, hybrydę czy emulator na tablecie, skoro czytasz ten tekst jesteś tak jak my - miłośnikiem retro rozrywek. Czekamy na Twoją opinię pod redakcyjnym mailem:k.a.plusmagazine@gmail.com

Zostaw te gry i zajmij się wreszcie czymś poważnym...

Ileż to razy w życiu słyszeliście pod swoim adresem takie oto lub podobne słowa? Czasami wypowiadane przez członków najbliższej rodziny, obserwujących na co dzień jak oddajecie się jednemu ze swoich ulubionych hobby, a czasami też przez zwykłych znajomych, bądź nawet osoby zupełnie obce, gdzieś tam przypadkowo dowiadujące się, jak spędzacie swój wolny czas.

Wśród dużej części społeczeństwa wciąż bowiem panuje przekonanie, jakoby gry wideo (już bez podziału na komputerowe, konsolowe, czy gry na coraz popularniejsze ostatnimi czasy urządzenia przenośne) były zjawiskiem niepoważnym, infantylnym i summa summarum – przeznaczonym właśnie dla dzieci. Są przez nią traktowane jak zabawa, z której w „odpowiednim" wieku należy, a nawet trzeba wyrosnąć. Trzeba, by przez ten mityczny „ogół" być traktowanym poważnie, jako osobnik dorosły, który nie zajmuje się dziecięcymi głupotami.

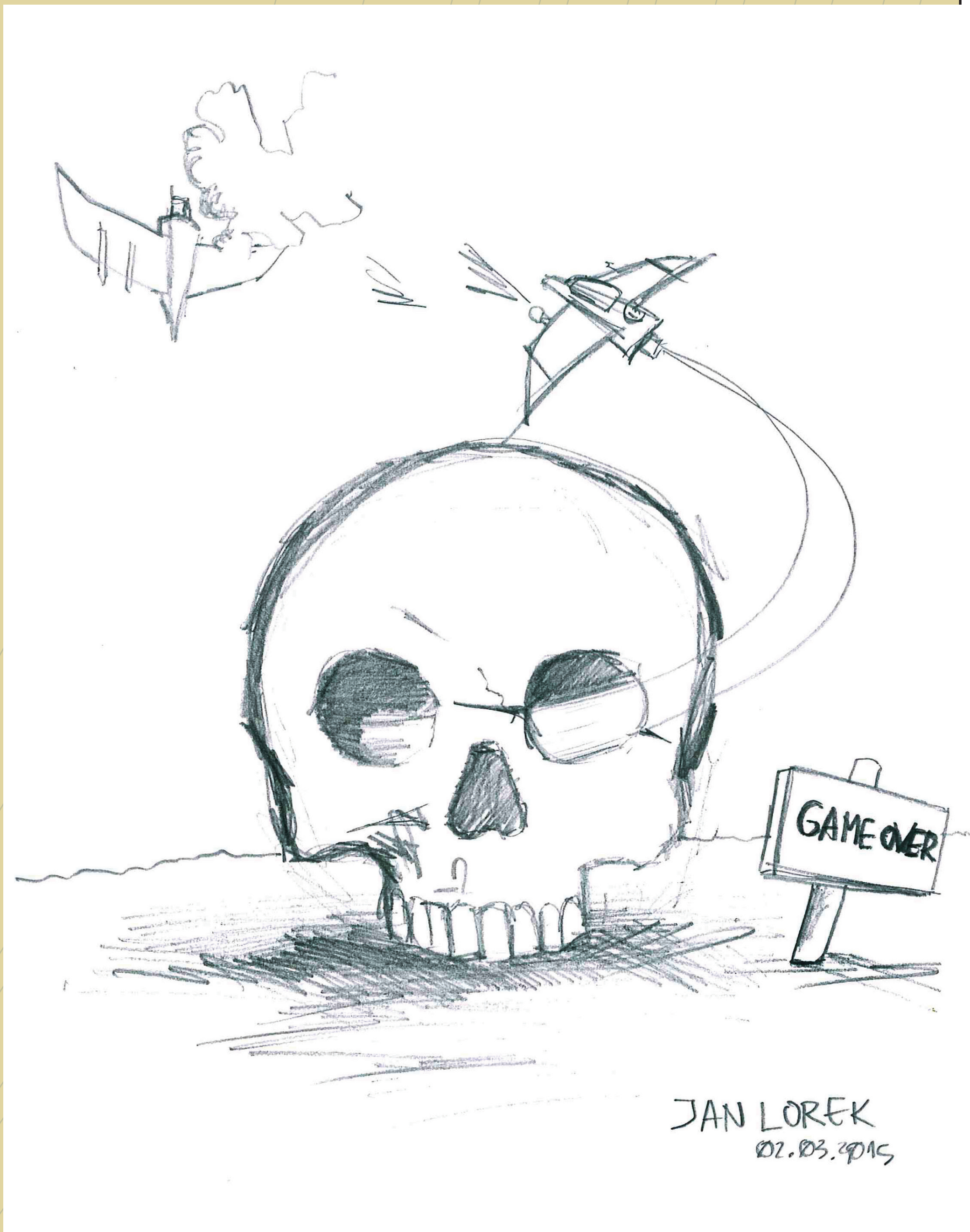
Ja jednak, bym nie został źle odebrany, już z góry muszę tutaj zaznaczyć, że mnie generalnie kompletnie nie obchodzi to, co o mnie i o moich sposobach spędzania czasu myślą inni ludzie. Tekst ten absolutnie nie powstaje więc po to, aby się usprawiedliwiać, czy już absolutnie – tłumaczyć z czegokolwiek. Jedyne czego chciałem, to po prostu rozprawić się z mojego punktu widzenia z panującym mitem i wykazać bzdurność takiego podejścia oraz stojących za nim argumentów. Sam zresztą w chwili obecnej problemów takich wśród najbliższych nie mam, jednak z rozmów ze znajomymi wynika, iż nie jest to wcale sprawa rzadka, a i czytając internetowe wypowiedzi niektórych przeciwników gier, aż się włos jeży na głowie (a raczej te, które mi jeszcze zostały :) od ich podejścia do tej kwestii.

No dobra, ale skoro taki pogląd wciąż w naszym społeczeństwie pokutuje, to skąd on się w ogóle wziął? Otóż można uznać, że gry na szerszą skalę trafiły pod strzechy polskich domów gdzieś tam w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Jasne, już w latach osiemdziesiątych ktoś tam miał w domu sprowadzonego z zagranicy Spectruma czy Commodore, jednak powiedzmy sobie szczerze: to były przypadki jednostkowe. Osoba taka uchodziła za wyjątkowego szczęściarza i pół osiedla chodziło do niej „na komputer", który w rozmowach pod trzepakiem traktowany był niemal jak nieosiągalny przedmiot kultu. Mówiąc jednak o wspomnianej szerszej skali, trzeba już spojrzeć właśnie na

lata dziewięćdziesiąte, gdy to w naszych domach masowo pojawiać się zaczęły Atarynki, Komcie, Pegasusy, a nieco później także Przyjaciółki, bądź wczesne Blaszaki. No i jak to zwykle bywa, coś, co jest atrakcyjną nowinką, najbardziej przyciąga najmłodszych, gdyż to ich umysły są najbardziej chłonne, jeżeli chodzi o przyswajanie sobie najnowszych technologii, które to dla starszych jawią się z kolei prawie jako coś „z kosmosu". Rodzic takiego osobnika dawał się więc najczęściej ubłagać na zakup wymarzonego (ujrzanego u kolegi) komputera, a potem, samemu nie rozumiejąc tego fenomenu, z trwogą patrzył, jak jego latorośl godzinami przemierza bezkresne wirtualne światy. Wtedy w umysłach wielu ludzi uknuło się chyba właśnie przeświadczenie, że gry to coś, co jest skierowane wyłącznie do ludzi młodych (bo do nich szczególnie przemawiało jako nowinka), co jednocześnie odciągając ich od poważnych czynności (nauka/obowiązki) stanowi zajęcie niepoważne.

Tyle, że od barwnych lat dziewięćdziesiątych minęły już praktycznie dwie dekady. Ludzie, którzy wtedy mieli lat kilka czy kilkanaście, dziś mają już na karku trzeci lub czwarty krzyżyk. A jak to się mówi: „czym skorupka za młodu nasiąknie, tym na starość trąci". Zamienili więc swoje wysłużone 8- i 16-bitowce na PC-ty i konsole nowej generacji (choć oczywiście nie wszyscy, bo my jesteśmy doskonałym przykładem na to, jak można te światy wciąż łączyć) i grają dalej. Bo skoro w swych najlepszych dziecięco-młodzieżowych latach odkryli oni gry wideo jako fenomenalny sposób na spędzenie wolnego czasu i właśnie z tej rozrywki uczynili swoje relaksujące hobby, dlaczego niby mieliby rezygnować z niego później? Dlatego, że ktoś w swej nieskończonej inaczej mądrości powiedział, iż jest to niepoważne? No beż żartów… Czy kinomana lub zbieracza znaczków, który to zaraził się swoją pasją w dzieciństwie też na siłę stara się przekonać, by porzucił swoje hobby, bo jest ono dla dzieci? Jakoś nie zauważyłem, więc dlaczego niektórzy próbują robić to z grami?

Znamienną, a zarazem dość śmieszną sprawą jest to, że osoby, które krytykują gry pod kątem bycia niepoważnym i dziecinnym zajęciem, same spędzają dobrych kilka godzin dziennie wpatrując się w telewizyjną papkę, naszpikowaną jakże poważnymi i dorosłymi treściami. Osoby takie zazwyczaj preferują wybitnie inteli-



gentne programy typu show (gdzie bez krzyków, awantur, wyzwisk, kontrowersji i sztucznie wywoływanego szoku praktycznie nie ma programu), wybitnie wartościowe tasiemcowate seriale (gdzie jak ktoś się w jednym odcinku przewróci, to przez cztery kolejne wstaje, a romanse pomiędzy poszczególnymi bohaterami przypominają piłkarski system ligowy na zasadzie „każdy z każdym") oraz wybitnie twórcze i rozwijające twory typu „Trudne Sprawy" (i dziesiątki ich rosnących jak grzyby po deszczu klonów). I takie właśnie osoby najczęściej, po kilkugodzinnym popołudniowo-wieczornym maratonie w/w „dzieł", gdy tylko zobaczą, że domownik przy drugim telewizorze lub monitorze woli spędzać czas za pomocą komputera czy konsoli, rzekną z dziwacznym przekonaniem o własnej racji: „Znowu się bawisz w te głupie gry?". No nie wiadomo naprawdę, czy śmiać się czy płakać. Na podobnej zresztą zasadzie mógłbym zaatakować chętnie kupowane i czytane magazyny dla pań, gdzie stałym tematem przewodnim są diety cud i życie pseudo gwiazd, oraz magazyny dla panów, gdzie poczytać można głównie o pakowaniu na siłowni lub pooglądać pikantne fotki, gdzie więcej Photoshopa niż prawdziwego ciała. Takie pastwienie się nie ma jednak większego sensu, bo chodzi jedynie o przykłady.



Ktoś jednak powie, że strasznie generalizuję, bo przecież w telewizji znaleźć można również interesujące programy i sporo ludzi ogląda też przecież (albo i głównie) właśnie takie. Z ogólnodostępnej prasy też przecież można wybrać takie tytuły, które niosą za sobą wartościowe i ciekawe treści. No jasne, tyle że było to celowe postawienie sprawy wzorem osoby, która atakuje ogół gier, bo tak się utarło i już, dodatkowo wrzucając równo wszystkie z nich do jednego wora z napisem „z tego trzeba wyrosnąć". Po prostu na zasadzie takiego ugruntowanego przeświadczenia, iż gry nie niosą za sobą żadnych pozytywnych treści i służą tylko do zabawy, a skoro są do zabawy, to są dla dzieci, bo dorosłemu się przecież bawić nie wypada. A tymczasem wśród gier też znajdą się zarówno takie, których przeznaczeniem

jest jedynie czysta rozrywka (w czym nie ma absolutnie nic złego, bo rozerwać się ma prawo każdy, niezależnie od wieku), jak i produkcje, przy których sporo ciekawych rzeczy można się nauczyć i dowiedzieć. Przykładem może być tu chociażby popularna seria Assassin's Creed, która jest tak mocno osadzona na rzetelnie i ciekawie przedstawionych faktach historycznych, że przy okazji zabawy można też wiele pożytecznej wiedzy wynieść.

Dodatkowo, taka jedna ciekawa rzecz mi się jeszcze czasem nasuwa, że często jest tak, iż te same osoby, które krytykują ogół gier jako dziecinny i niepoważny zabijacz czasu, równie mocno (gdy im to akurat pasuje) atakują część z nich za... przesadną brutalność i erotyzm, czyli de facto coś, co w prostej linii klasyfikuje je przecież jako produkty dla wykształconego, dorosłego odbiorcy. Tu już wychodzi dość duża hipokryzja i chęć dopasowywania swojego zdania do tego, co w danym momencie stara się taki człowiek udowodnić. A to, że jest to wewnętrznie sprzeczne? A kogo to obchodzi...

No cóż... Faktem jest, że elektroniczna rozrywka już jakiś czas temu z pozycji dość niszowej śmiało wdarła się do medialnego mainstreamu. Spoty najgłośniejszych gier emitowane są już nawet w blokach reklamowych największych stacji telewizyjnych, pomiędzy reklamami chipsów i proszków do prania. Zdarza się, że i pisze o nich codzienna, zupełnie niezwiązana z komputerową tematyką prasa, a nabyć je można w praktycznie każdym sklepie z szeroko pojętą elektroniką czy markecie. Wciąż jeszcze chyba musi upłynąć sporo czasu, by zaczęto traktować je pod względem powagi chociażby na równi z takim kinem. A gry przecież zauważalnie dorastają dziś wraz z wiekiem swoich odbiorców, coraz częściej oferując dorosłe i trudne tematy. Stają się też przy tym coraz bardziej filmowe (co swoją drogą, część graczy uważa za zaletę, a część za wadę). Czym więc różni się tak naprawdę dobra gra od dobrego filmu? Poza oczywistą interaktywnością ma się rozumieć. Bo na przykład takie „The Last Of Us" – majstersztyk scenariusza (na podstawie którego swoją drogą kręcony ma być film), zostaje w głowie po ukończeniu gry na długo.

> Jedyne czego chciałem, to po prostu rozprawić się z mojego punktu widzenia z panującym mitem i wykazać bzdurność takiego podejścia oraz stojących za nim argumentów.

Podsumowując już ten nieco osobisty wywód, chciałem po prostu powiedzieć, że jeżeli miewaliście od czasu do czasu jakieś wątpliwości, czy z racji niemłodego już przecież wieku (bo zakładam, że czytają nas w większości jednak ludzie 30+) wypada wam wciąż eksplorować wirtualne światy (nieważne już czy na sprzętach nowszych czy retro), to możecie je spokojnie odrzucić w kąt. Nie dajcie sobie wmówić, że gry są czymś, z czego należy wyrosnąć, jeżeli je naprawdę kochacie i pozwalają wam one odłączyć się choć na moment od szarej rzeczywistości. I cóż z tego, że należą one stricte do segmentu rozrywkowego? Każdy ma prawo się rozerwać, niezależnie od wieku i niezależnie od tego, czy czyni to przy dobrym filmie, dobrej książce czy dobrej grze. To tylko kwestia osobistych preferencji, a nie dziwnie i wybiórczo pojmowanej przez niektórych „powagi". Nie jest przecież przypadkiem, że średnia wieku przeciętnego gracza znacznie w ostatnim czasie wzrosła. Rośnie ona po prostu wraz z tymi, którzy pokochawszy gry w latach dziewięćdziesiątych, ani myślą z nich w dorosłym życiu rezygnować. Kiedyś typowy gracz kojarzył się bowiem dość jasno z uczniakiem, który po powrocie z zajęć rzucał tornister w kąt, by zasiąść przy swoim C64. Dziś coraz częściej jest to dojrzały człowiek, który dla rozluźnienia po pracy odpala PC-ta czy konsolę (lub wciąż swoje C64 :). A to, że ktoś ma do tego jakieś ale? Cóż, to tylko i wyłącznie jego problem.

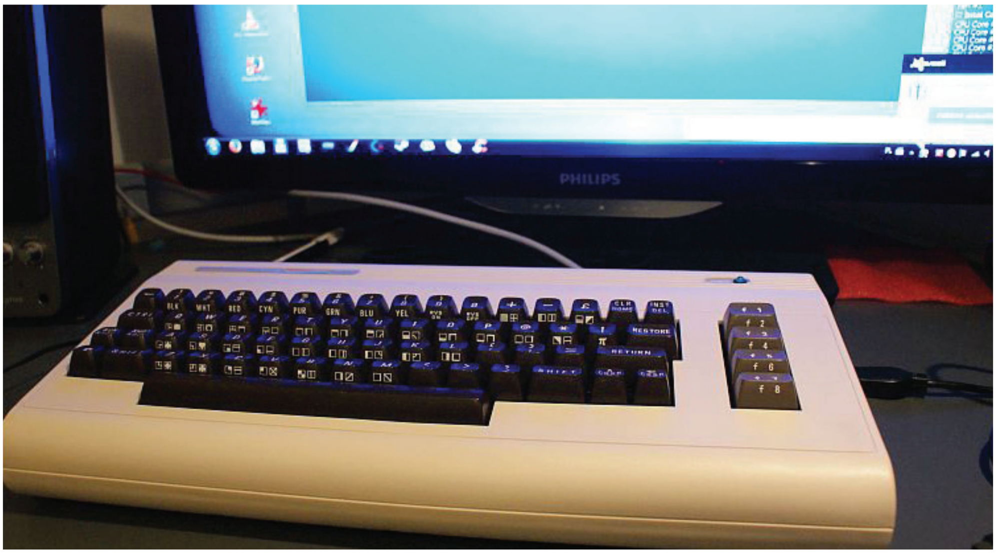
■ ***noctropolis***

Przeróbka popsutego C64 na pełnosprawny PC w kilkadziesiąt minut

Posiadając w szafie zepsutego C64, z marnymi szansami na naprawę, w każdym razie nie przekraczającą kosztowo zakupu używanego C64 (popsuty układ VIC – artefakty na ekranie). Zacząłem się zastanawiać w jaki sposób mogę wykorzystać pozostałe części. Niby komoda mogłaby leżeć w szafie i zajmować miejsce, o wyrzuceniu nie ma mowy!

Dodam, że pacjent to wersja C64G – czyli popularny „chlebak” w wersji z białą klawiaturą. Ostatecznie do swojej przeróbki wsadziłem brązową klawiaturę z 1-szej wersji, ale o tym później...

Pomyślałem sobie, że fajnie by było, widzieć C64 na co dzień w salonie, jako HTPC czy też platforma do emulacji innych retro sprzętów. Przeglądając sieć i fora znalazłem gotowe projekty, które posłużyły jako inspiracja. Dalej okazało się, że możemy zakupić interfejs Keyrah i użyć oryginalnej klawiatury od C64 jako klawiatury do PC-ta oraz korzystać z klasycznych joysticków! Pomyślałem - „jestem w domu”, no ale jak wiadomo diabeł tkwi w szczegółach



Od razu założyłem, że podstawą mojego moda będzie tak mała ingerencja w oryginalną obudowę jak to tylko możliwe.

Pierwszym wyzwaniem było znalezienie odpowiedniej płyty głównej, która zmieściłaby się bądź co bądź w niewielkiej przestrzeni C64. Problemem nie były tutaj wymiary wszerz i wzdłuż, gdyż bez problemu można kupić płyty MicroITX 18 cm x 18 cm, ale sama wysokość płyty. Klawiatura w C64 jest dosyć gruba i w sumie nie zostaje wiele miejsca pod jej spodem.

Wybór padł na płytę w formacie NanoITX! Do tej pory nie wiedziałem, że coś takiego istnieje, ale okazuje się, że na chińskich portalach aukcyjnych jest tego spory wybór. Cena ok 130$ razem z wysyłką. Jest to płyta o rozmiarach 12 cm x 12 cm i wysokości ok. 2 cm. Model, który wybrałem posiada zintegrowany procesor Celeron 1037U 1.80GHz dual core, kartę graficzną Intel HD 3000, jedno gniazdo na pamięci SO-DIMM DDR3 oraz 2 x miniPCI (w tym jedno dedykowane pod HDD mSATA, a drugie np. można wykorzystać na kartę WiFi – co też uczyniłem). Dodatkowo gniazdo na zewnętrzny dysk SATA oraz tu ciekawostka gniazdo LVDS do podłączenie np. panelu LCD.

Dodatkowo na płycie mamy oczywiście HDMI 1.4, VGA, USB 2.0.....

Podzespoły, które zostały użyte:

- oryginalna obudowa C64 z klawiaturą (~20$)
- Interfejs Keyrah v2 do podłączenia klawiatury C64 do płyty PC poprzez USB (http://www.vesalia.de/e_keyrahv2.htm) (~40$)
- Płyta główna Nano ITX (12cmx12xcm) procesorem Celeron 1037U 1.80GHz dual core i7 na architekturze Ivy Bridge (105$ + VAT) (www.qotom.net)
- 2GB DDR3 SO-DIMM (~20$)
- 2,5′ dysk twardy OCZ 64GB SSD SATA (45$)
- stary panel 2 x USB, 2 x wyjście audio - ze starej obudowy PC (2$)
- zasilacz 12V, 3,5A, 35W, w projekcie użyłem zasilacz do taśm LED (taka moc wystarczy:)) (~15$)

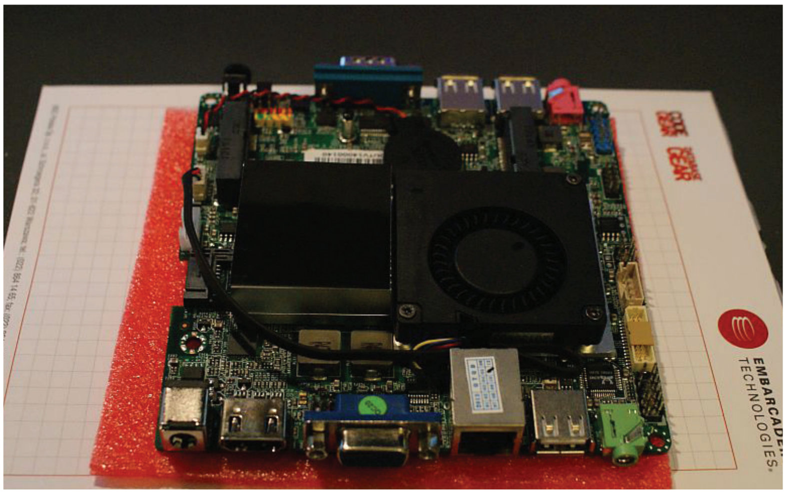
Całkowity koszt to ~270$. Jedynymi nowymi podzespołami była płyta główna Nano-ITX oraz interfejs Keyrah.

Całość działa zaskakująco dobrze. W konfiguracji z 2GB RAM i dyskiem mSATA Windows 8 uruchamia się dosłownie parę sekund. Wszelkie emulatory jak WinUAE oraz Vice64 i inne śmigają bez zająknięcia. Również odtwarzanie plików MKV FullHD z dźwiękiem przestrzennym po sieci domowej przebiega bez żadnych przycięć.

Ktoś mógłby zapytać czemu np. nie użyć Raspberry Pi? Otóż właśnie ze względu na powyższe – przede wszystkim wydajność i kompatybilność.

No ale przejdźmy do tego co tygrysy lubią najbardziej, czyli do samego mod-a.

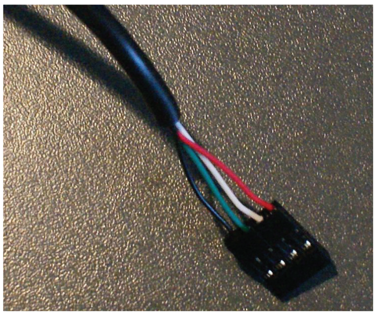
Pierwszą rzeczą jest przystosowanie interfejsu Keyrah do podłączenia do płyty głównej PC poprzez zewnętrzne złącze. Niestety nie jest ono fabrycznie wlutowane w płytę drukowaną interfejsu, dlatego musimy zrobić to sami. Nie jest to nic trudnego, odpowiednie złącze możemy nabyć w sklepie z elektroniką. Czerwone kółko na ekranie to miejsce gdzie przylutowałem 4-pinowe złącze USB.

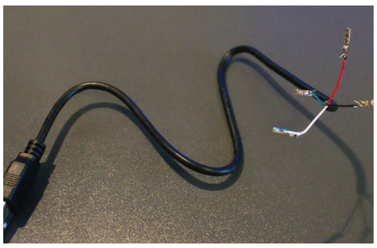


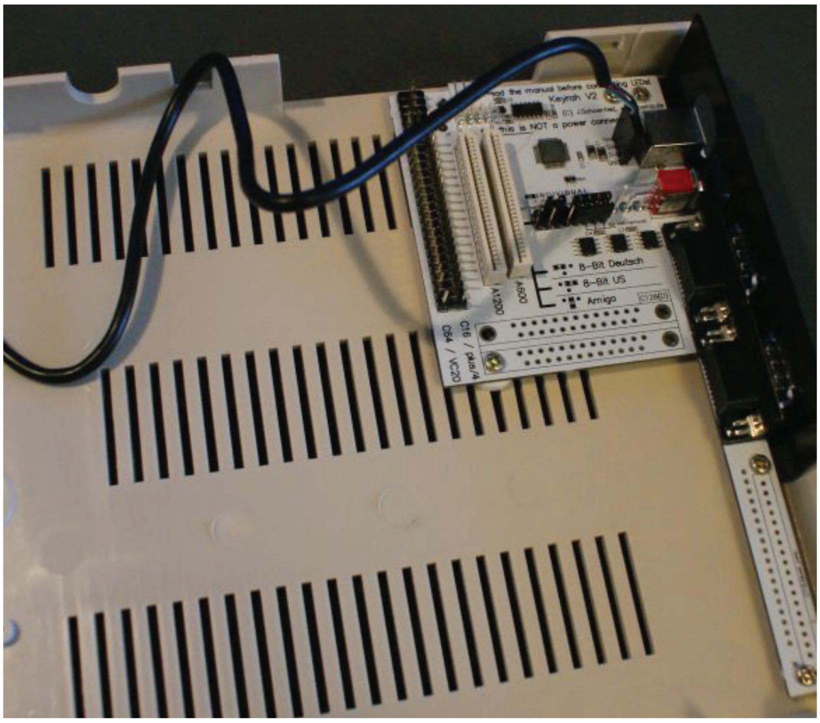
Kolejnym krokiem jest przygotowanie kabla USB do podłączenia interfejsu Keyrah. Zrobiłem go ze zwykłego kabla USB. Kabel obciąłem i dolutowałem wtyczkę do uprzednio przylutowanego złącza...



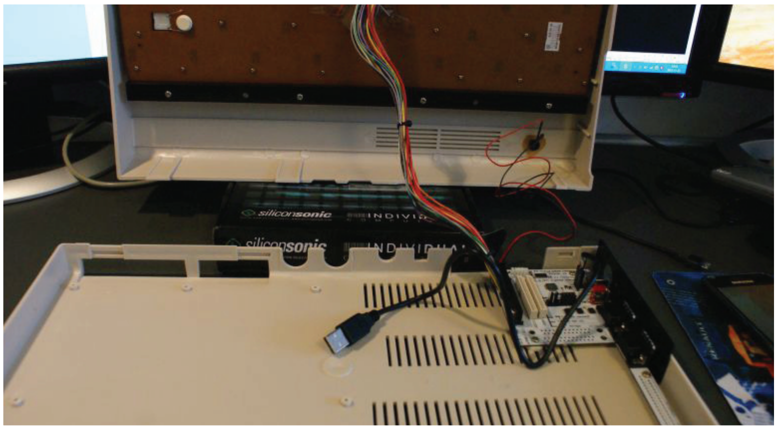
...i podłączyłem do interfejsu Keyrah



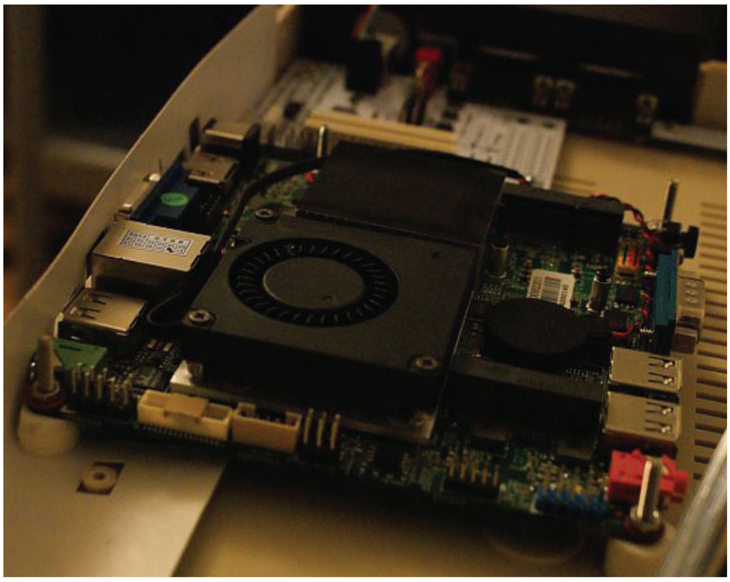


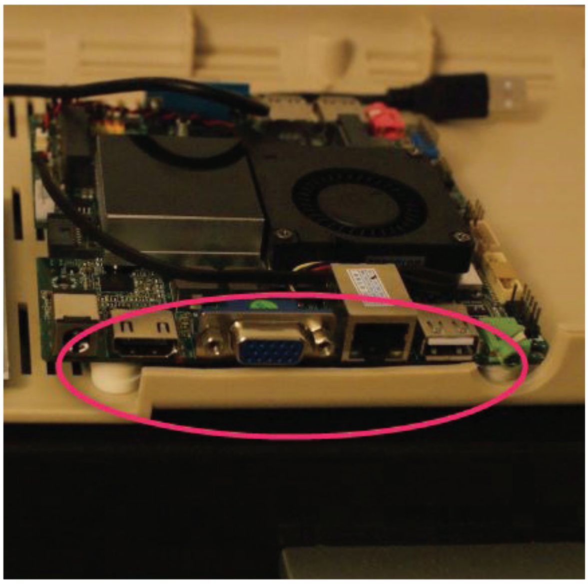


Szybki test... działa!

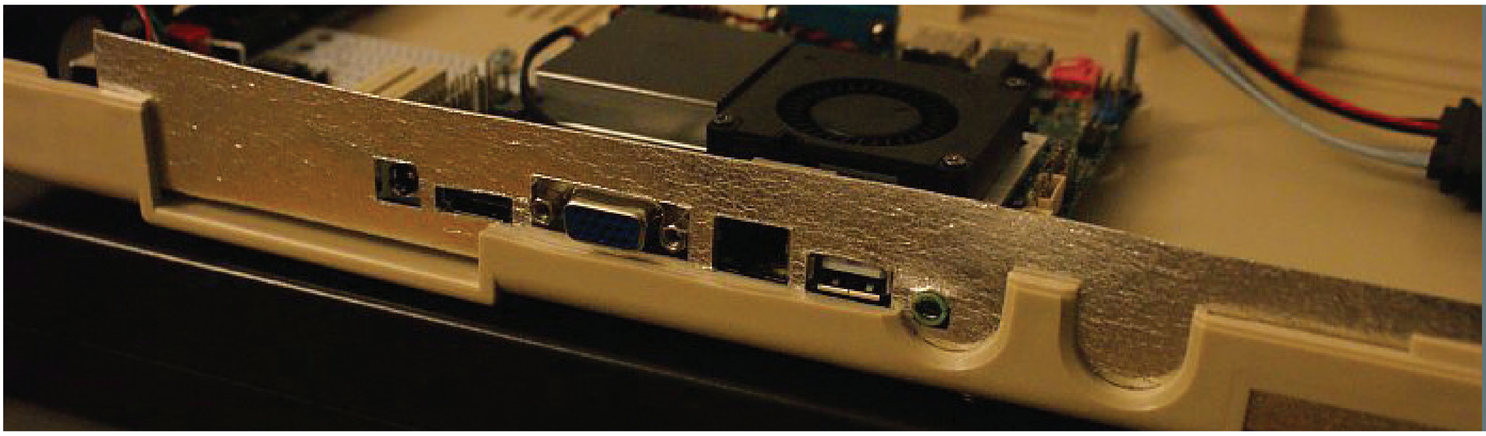


Czas umieścić w obudowie płytę główną. Aby zrobić miejsce pod złącza płyty głównej, należało przyciąć lekko obudowę C64. Dodatkowo wywierciłem 4 otwory 3mm wiertełkiem. Musiałem również użyć gumowych dystansów aby zachować odstęp pod płytą główną - miejsce dla pamięci SO-DIMM oraz lepsze chłodzenie płyty.

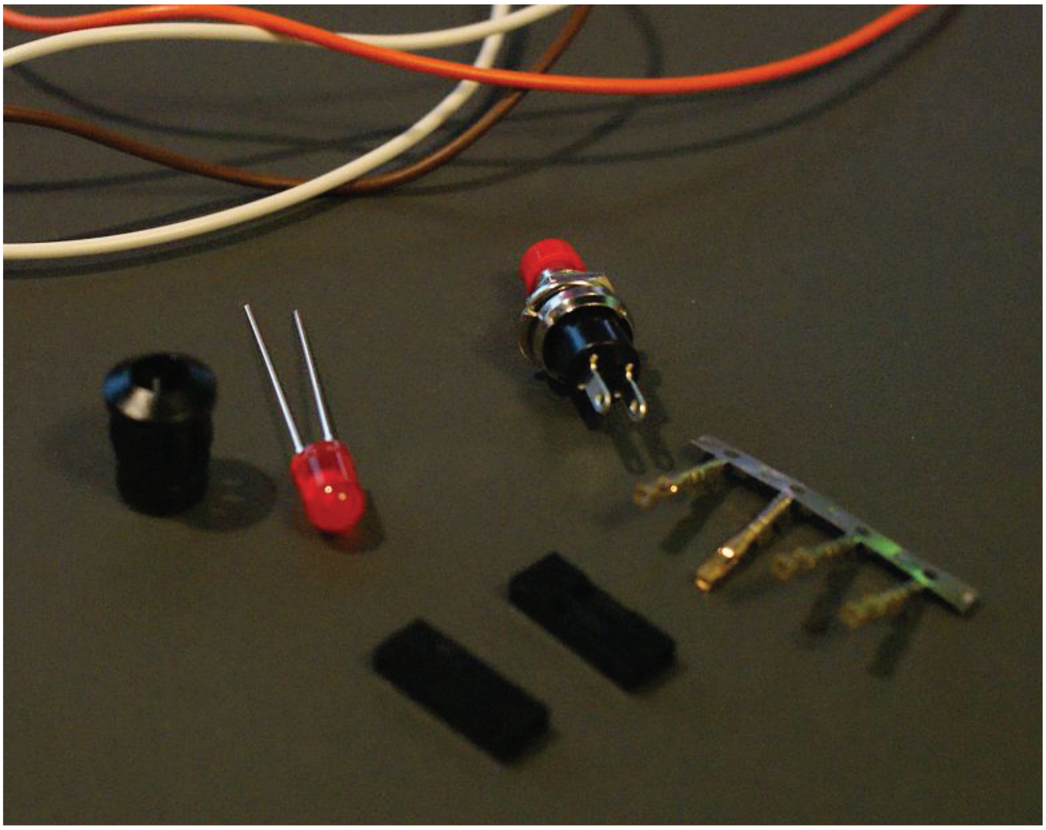




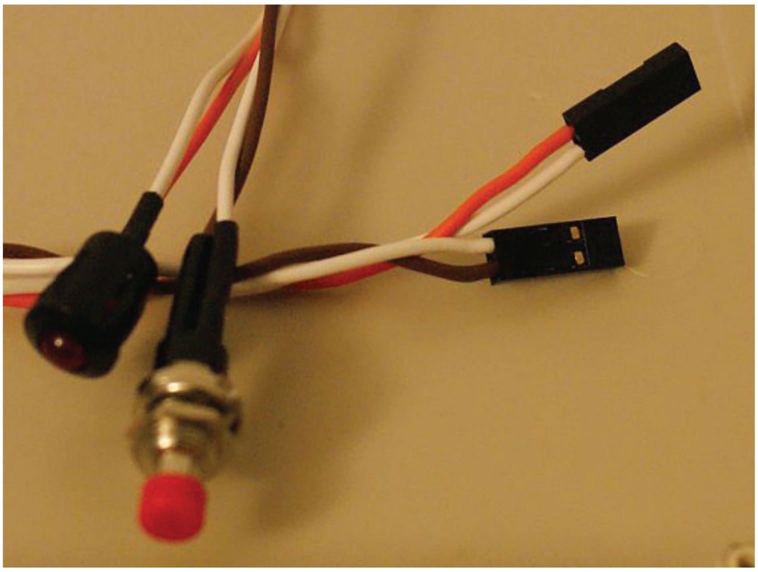
Do zamaskowania złączy użyłem oryginalnego ekranu ochronnego z C64. Nadaje się idealnie, jest wystarczająco sztywny, jednak łatwo jest wyciąć otwory. Do tego celu najlepiej użyć zwykły nóż do tapet...



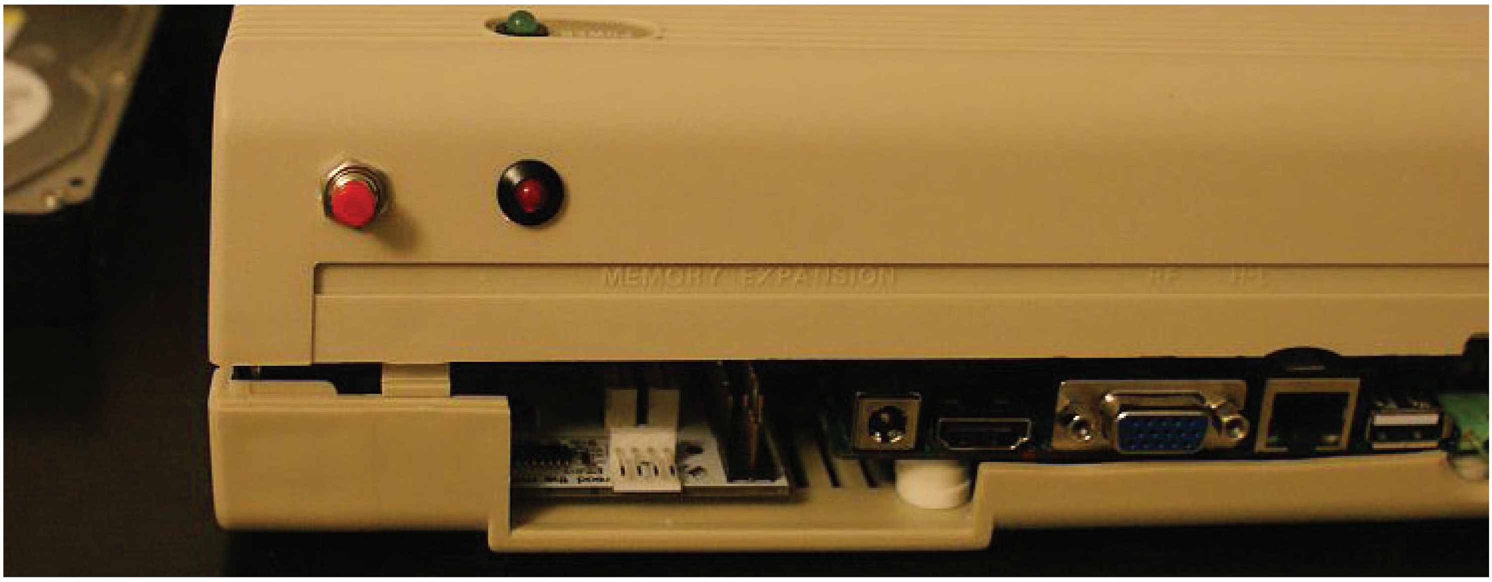
Czas na przycisk i diodę zasilania. Do oryginalnej diody C64 podłączyłem wskaźnik pracy HDD, zatem musiałem dodać dodatkową diodę dla wskaźnika zasilania.



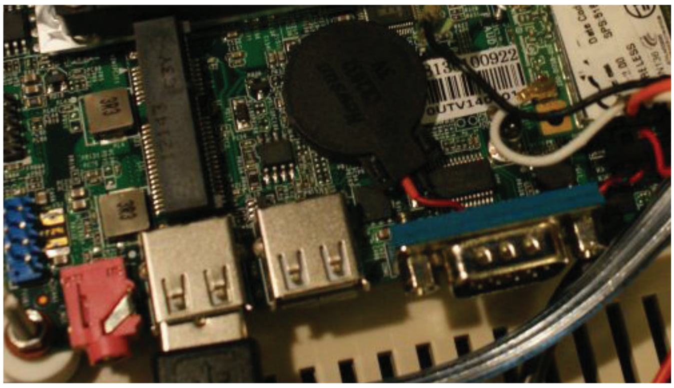
trochę pracy z lutownicą...



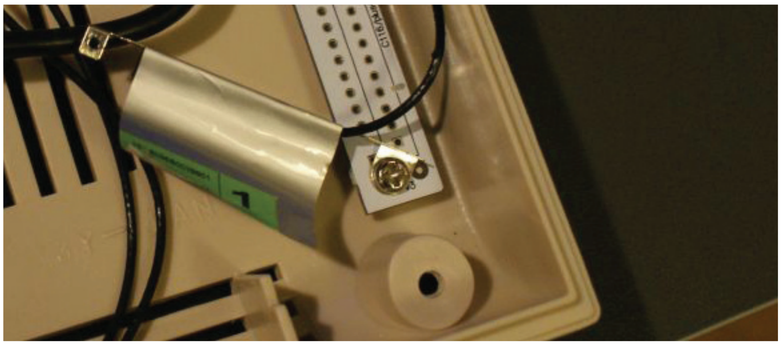
...i voila:)



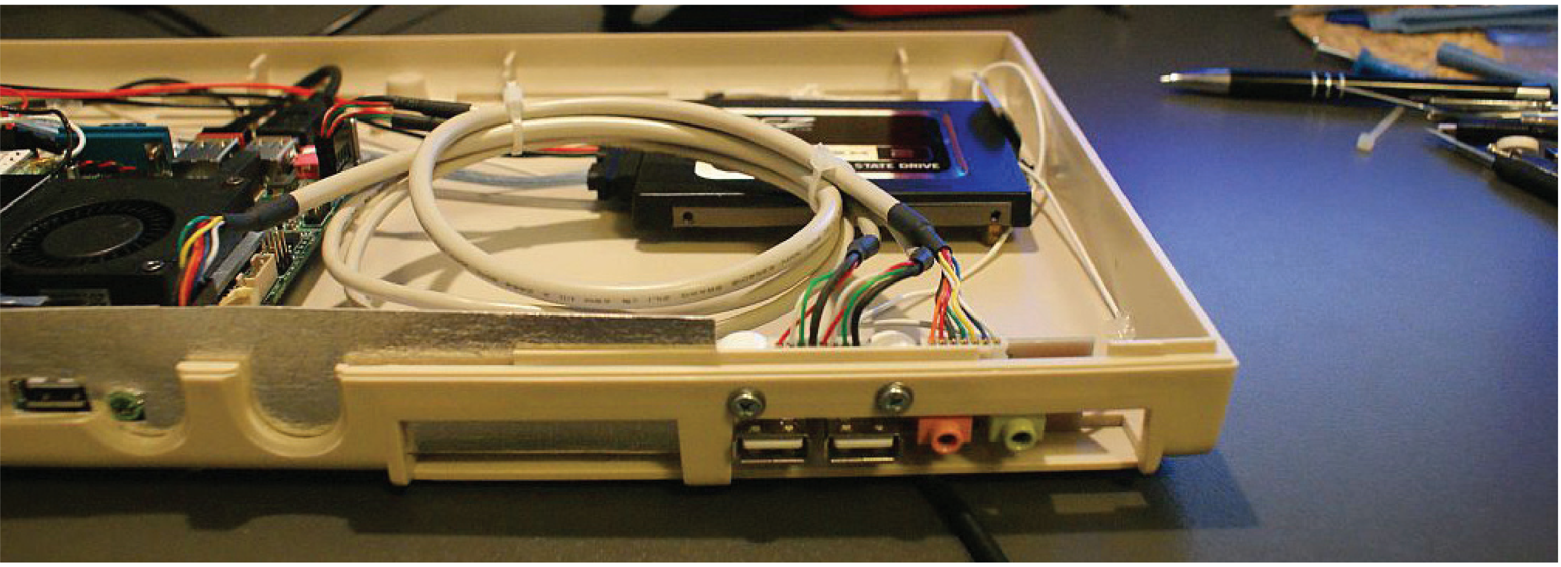
Jesteśmy prawie na finiszu. Dodajmy jeszcze dodatkowe porty USB, kartę Wi-Fi na złączu miniPCI.



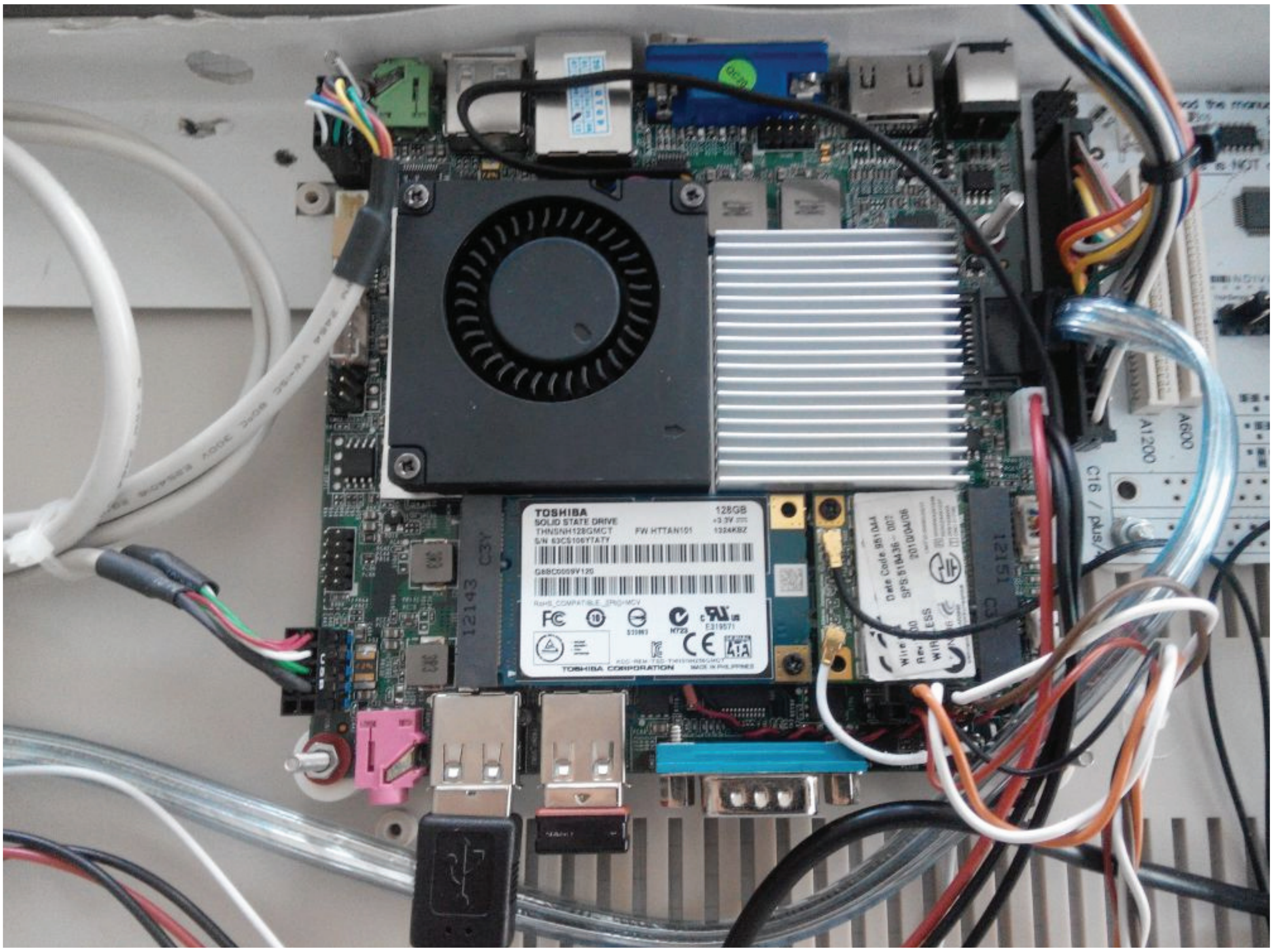
...anteny Wi-Fi (zwykła antena wyciągnięta ze starego laptopa)...



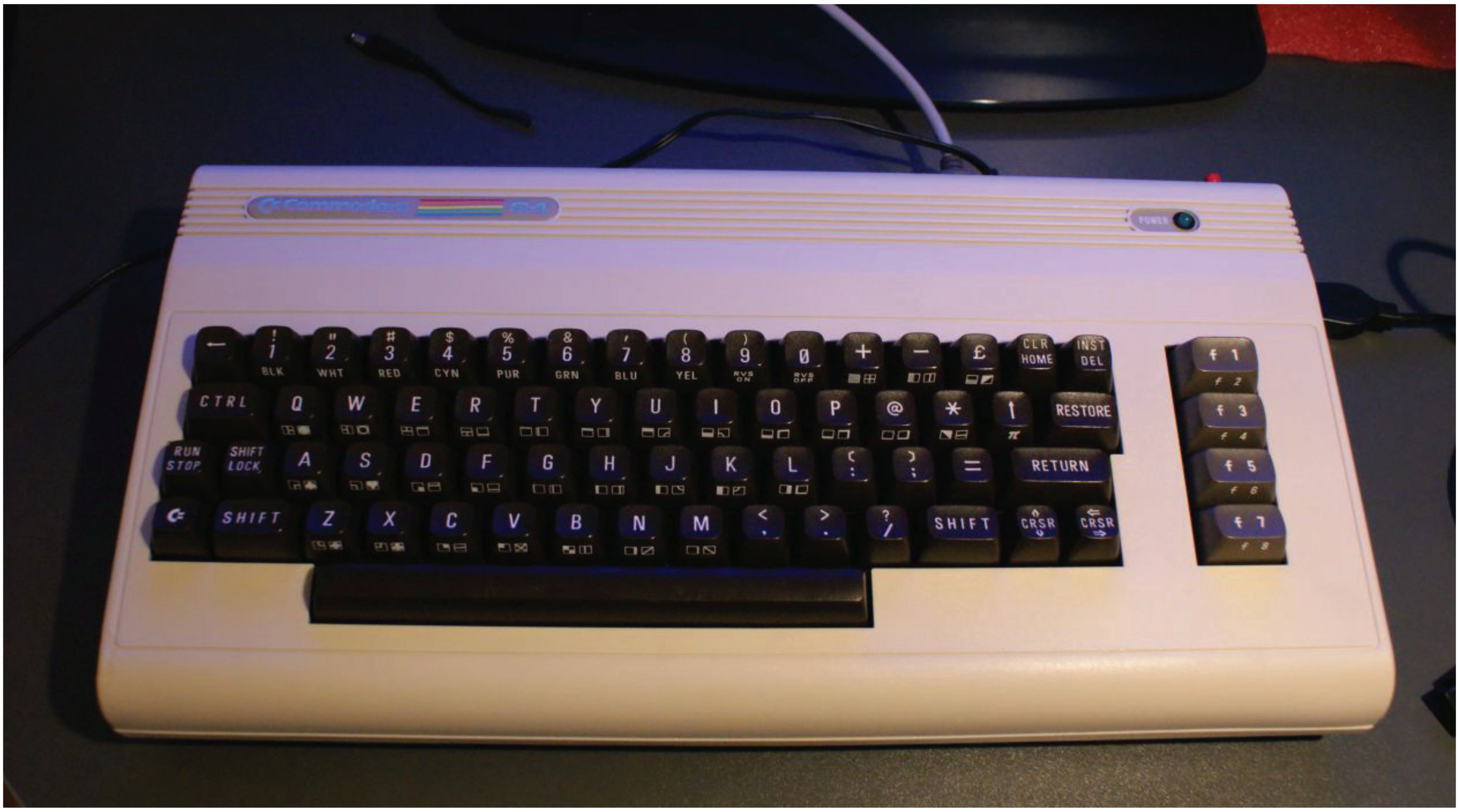
...dodatkowe porty USB...



Na koniec dysk twardy. Pierwotnie użyłem 2,5″ dysku SSD, jednakże później zamieniłem go na dysk mSATA (które to w momencie pisania artykułu są tańsze od standardowych dysków SSD SATA) – oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie aby używać zwykłego dysku SATA razem z dyskiem mSATA.



Finalnie otrzymujemy najładniejszy PC jaki kiedykolwiek widziałem:)



Jako podsumowanie mogę z całą pewnością powiedzieć, że Keyrah w połączeniu z podłączonymi klasycznymi joyami + emulatory Vice64 i WinUAE w trakcie gry w klasyki, dają prawdziwe retro doznania :)

Udało mi się bardzo tanio zakupić samą klawiaturę od C64 - brązową wersję - wg. mojej subiektywnej oceny prezentuje się o wiele ładniej niż biała, montowana w wersji G.

Jako ciekawostka, moja dziewczyna napisała na zmodowanym C64 swoją pracę magisterską. Miło było patrzeć jak „C64" jest jeszcze raz używany na co dzień.

Strona projektu: http://arek-neubauer.com/pl/projekty/przerobka-c64-na-pc

■ ***hal***





Obiad

JOHNNY PRZEDSTAWIA: OBIAD

Jak to było? Pewnego razu na portalu MySpace napisał do mnie Arek i zapytał czy pomogę w tworzeniu zina internetowego o Commodore64. Tak się składa, że gier unikam, bo potrafią za dużo czasu zabrać, a sam miałem Amigę, ale odpisałem, że mogę udostępnić moje rysunki i tak w „Komodzie" pojawiła się ta rubryka. Na początku komiksy uzupełnione były moim biogramem. Później zacząłem dodawać kilka zdań od siebie. Miło mi, że z czasem te rysunki były już naturalnym elementem w spisie treści kolejnych wydań i udało się rubrykę przenieść do nowego pisma K&A Plus. Dziś prezentuję jednoplanszowy komiks, który narysowałem w 2014 r. Uzupełnieniem jest zdjęcie, które wykonałem przed ukończeniem pracy.

Jan Lorek

